ВИДЕО ПО STARCRAFT 2
УЧАСТВУЕМ В БЕТА-ТЕСТЕ

НОВЫЙ ВЫПУСК «САП»
О-О-ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНЫЙ

3 DVD

4 ЧАСА ВИДЕО; **8.5** ГБ МОДОВ; ТОННЫ ДЕМОВЕРСИЙ, ПАТЧЕЙ, СОФТА

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#04(76)
АПРЕЛЬ 2010

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 280 РУБ

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts

4607157100018 10004

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ **55** ИГР

СТР. 8

STARCRAFT 2
WINGS OF LIBERTY

ТЕМА НОМЕРА

ЭТУ ИГРУ МЫ ЖДАЛИ ДВЕНАДЦАТЬ ЛЕТ

СТР. 74

BIOSHOCK 2
ГЛУБИННОЕ БУРЕНИЕ

СТР. 80

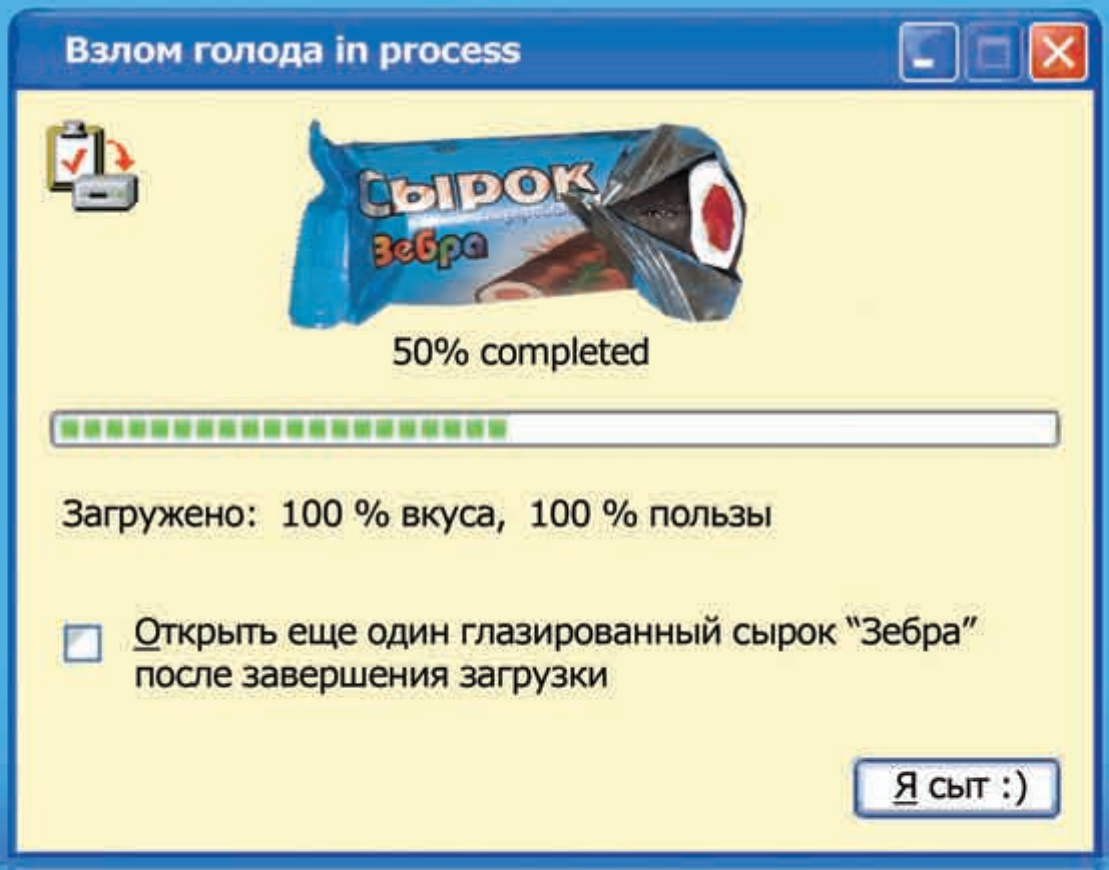
COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ
КЕЙН ПРОТИВ ВСЕХ

СТР. 58

CRYSIS 2
КРИЗИС ПРИХОДИТ В НЬЮ-ЙОРК

ПОСТЕРЫ: CRYSIS 2 | SUPREME COMMANDER 2 **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** STAR WARS: THE OLD REPUBLIC | DUKE NUKEM FOREVER

СЫРОК ЗЕБРА -
БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!



Взломай голод, пока он не взломал тебя!
Ты ещё думаешь, как?
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!

Ищи на прилавках города!

реклама

EDITORIAL

Здравствуй, читатель.
Не знаю, достаточно ли ты стар, чтобы помнить девяностые. Ваучеры, Ельцина, путч, «Голосуй сердцем», дефолт и… «Старкрафт». Я – достаточно. «Старкрафт» для нас одна из тех игр, без которых невозможно представить современную индустрию. В девяносто восьмом достоинства «Старкрафта» были неочевидны, пресса (а за ней и геймеры) наградили его обидным прозвищем «Варкрафт в космосе» и – играли, играли, играли…

StarCraft ввел моду на «несимметричные» расы и, что самое важное, на мультиплеер. Для стратегий StarCraft стал тем же, чем Doom был для шутеров – игрой, которая заложила основы фантастической популярности мультиплеера. StarCraft активно развивался все эти двенадцать лет, малопонятные фразы вроде «раш зергами на допу» прочно вошли в обиход, а свежий (и, видимо, последний) патч вышел только в прошлом году. И вот на горизонте StarCraft 2. Мы ждем ее, чтобы увидеть, в каком направлении звездная студия будет двигать целый жанр компьютерных игр. У Blizzard есть огромные ресуры, бесценный опыт – и положение, что называется, обязывает. Наши впечатления от StarCraft 2 читай на 8-й странице в теме номера от Николая Третьякова.

Осознав пафос момента, обратимся к другим отличным материалам номера. Петр Сальников с позиции инсайдера рассказывает о том, как готовятся звуковые эффекты для игр. Первую статью в этой любопытной серии спецов смотри на странице 42. Кирилл Перевозчиков попробовал себя в роли Большого папочки и остался доволен – рецензия на BioShock 2 на странице 74. Святослав Торик узнал, кто такой на самом деле Кейн и чем заканчивается Command & Conquer 4, а Александр Барышников повелевал армиями роботов в Supreme Commander 2 (стр. 80 и 84). Денис Кублицкий отвлекся от WoW, чтобы внимательно посмотреть на Star Wars: The Old Republic – многопользовательскую RPG от BioWare. Записывайся в джедаи на странице 64.

И самое последнее, но также самое важное. Наш заокеанский корреспондент Энди Клейтон видел Duke Nukem Forever, играл в Duke Nukem Forever, написал рецензию на Duke Nukem Forever, после чего бежал от сотрудников охранной службы 3D Reamls, в ботинке провез рукопись через канадскую границу и переслал ее нам шифровкой через китайского связного в Google Talk. Этот мировой эксклюзив – на странице 88. Не пропусти!

Игорь Сонин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ФЕВРАЛЕ?

АНАТОЛИЙ СОНИН

Хит номера, BioShock 2, лично меня не впечатлил. Я бы за такую игру голосовать рублем не стал – поддерживать производство сиквелов-аддонов, где новшества с лупой надо искать, не хочется. И дальше что, третья часть? Фильм по мотивам? По-моему, идея Rapture на второй игре себя окончательно изжила.

ВЛАДИМИР КАРПОВ

Настоящим открытием прошлого месяца для меня стала не безупречная Bad Company 2, не продолжение Bioshock и даже не новый «Старкрафт». Игра, за которой я провожу дни и ночи, называется Deus Ex. Невероятная свобода действий и выбора, потрясающие драматические перипетии и, конечно, агент Дентон, этот мессия XXI века… Великая история, великая игра.

ИВАН ГУСЕВ

Решил жить по режиму. Днем работаю, вечер провожу с семьей, а ночью покоряю космос. То есть играю в Mass Effect 2. Неспешно, растягивая удовольствие, не пропуская ни одного квеста. И вы знаете, если Star Wars: The Old Republic будет выполнена по тем же лекалам, я, пожалуй, надолго там пропишусь.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Две активные подписки на MMORPG – это не так страшно, как может показаться. Тем более если игры не в одном сетттинге; в этом случае вас труднее упрекнуть в зависимости. Смешение игрового опыта дает причудливые результаты: летя на WoW-маунте после Star Trek Online, вы ищете кнопку full impulse power.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №04(76) 2010

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Владимир Карпов
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий, Игорь Федюкин, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
И. о. директора по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Менеджер регионального развития
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034
Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru
Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

RAZER

Lycosa™ MIRROR special edition

backlit gaming keyboard

затмевающее превосходство

Игровая клавиатура с мгновенной реакцией и подсветкой букв

Тонкий профиль кнопок с технологией Hyperesponse™
Подсветка кнопок и выборочно блока WASD
Панель TouchPanel для быстрого доступа к кнопкам медиа
10 настраиваемых программируемых профилей с возможностью переключения на лету On-The-Fly Sensitivity™
Время отклика 1 мс/Частота опроса 1000Гц Ultrapolling
Интегрированный USB порт
Зеркально-глянцевое покрытие клавиш

спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

for gamers. by gamers.™

www.razerzone.ru

реклама

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

СОДЕРЖАНИЕ

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC. Игра, способная свергнуть WoW с ее многолетней вершины. Для BioWare не существует невыполнимых задач. СТР. 64

BIOSHOCK 2. Все тревоги были напрасны: игра не только не уступает оригиналу, но и во многом превосходит его. СТР. 74

COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ. Немного неряшливое, не до конца сбалансированное, но все же достойное завершение великого сериала. СТР. 80

DUKE NUKEM FOREVER. Нам и самим верится с трудом, но… да, мы играли в настоящий DNF! Ура! СТР. 88

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 StarCraft 2: Wings of Liberty

НОВОСТИ
20 События индустрии
28 Релизы и бестселлеры
30 Календарь
32 10 интересных фактов
34 Игровая карта мира

РАЗВЕДКА БОЕМ
36 Interstellar Marines
38 Мир танков
40 Атлантика

СПЕЦ
42 В каком ухе у меня жужжит?
48 Репортаж с мировой премьеры продолжения Divinity 2

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
52 Галерея
58 Crysis 2
64 Star Wars: The Old Republic
68 Spec Ops: The Line
70 True Crime
72 MechWarrior

РЕЦЕНЗИИ
74 BioShock 2
80 Command & Conquer 4: Эпилог
84 Supreme Commander 2
88 Duke Nukem Forever
92 Global Agenda
96 Star Trek Online
100 Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic
104 Cursed Mountain
106 Point Blank
108 Anno 1404: Venice
110 EverQuest 2: Sentinel's Fate
112 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
114 Дневник разработчиков: U-WARS
116 Дневник разработчиков: Мир танков

ДАЙДЖЕСТ
120 Российские локализации: зима 2010

INDIE GAMES
124 Игры от независимых разработчиков

МАСТЕР ЛОУПОЛИ
130 Свиток девятнадцатый

СПЕЦ
138 Живое видео в играх

ОНЛАЙН
146 Онлайновые новости
148 Флеш-рояль
150 Дневники World of Warcraft

ЖЕЛЕЗО
154 Железные новости

СОДЕРЖАНИЕ

156 Тестирование БП средней мощности
162 Тестирование колонок JetBalance JB-343
163 Тестирование графического адаптера Chaintech GeForce GT 240
164 Тестирование графического адаптера HIS Radeon HD 5670 IceQ
165 Тестирование игровой мыши Razer DeathAdder 3500
166 Сделай сам
167 Компьютерная грамотность
168 Технология: Интерфейс SATA 6 Gbit/s
169 Конфигурация

РЕТРО
170 BloodRayne
174 История Terminal Reality
176 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
178 Письма

СОДЕРЖАНИЕ DVD
182 Полезные файлы на наших DVD

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
186 Сергей Думаков
188 Святослав Торик

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
190 Phantasmagoria

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Зебра	2 обл.
Альфа-банк	3 обл.
Акелла	4 обл.
Grafitec	3, 63
1С–СофтКлаб	7, 31
Хитзона	33
Журнал «Мобильные компьютеры»	91
Журнал «Страна Игр»	95
Настроение	99
gameland.ru	103
Подписка ред.	119
Подписка общ.	123
Журнал «Железо»	161
GamePost	173, 181
Журнал «Форсаж»	177

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Anno 1404: Venice	108
BioShock 2	74
BloodRayne	170
Command & Conquer 4: Эпилог	80
Crysis 2	58
Cursed Mountain	104
Divinity 2: Пламя мести	48
Duke Nukem Forever	88
EverQuest 2: Sentinel's Fate	110
Global Agenda	92
Interstellar Marines	36
MechWarrior	72
Point Blank	106
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic	100
Spec Ops: The Line	68
Star Trek Online	96
Star Wars: The Old Republic	64
StarCraft 2: Wings of Liberty	8
Supreme Commander 2	84
True Crime	70
U-WARS	114
World of Warcraft	150
Атлантика	40
Мир танков	38, 116

В КАКОМ УХЕ У МЕНЯ ЖУЖЖИТ? Петр Сальников раскрывает читателям «РС ИГР» тайны создания игрового звука. СТР. 42

ПРЕЗЕНТАЦИЯ «DIVINITY 2: ПЛАМЯ МЕСТИ». Признаться честно, смотреть там было не на что. Но это вовсе не значит, что нам нечего рассказать! СТР. 48

МАСТЕР ЛОУПОЛИ. Мастер беседует с профессиональными художниками-фрилансерами. Вместе они поделятся с тобой мудрыми советами. СТР. 130

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★

На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★

За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Произведение искусства! Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

РЕКЛАМА

© 2002-2010 Take-Two Interactive Software и его дочерние компании. Разработано 2K Marin, 2K Australia, 2K China и Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, логотипы 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China и Take-Two Interactive Software являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes и их логотип являются торговыми марками Digital Extremes. Unreal® является зарегистрированной торговой маркой Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2010, Epic Games, Inc. Все права защищены. BioShock 2 использует технологию Havok®. Copyright 1999-2010 Havok.com, Inc. (и владельцы лицензий). Все права защищены. Более подробная информация представлена на сайте www.havok.com. NVIDIA, логотип NVIDIA и The Way It's Meant To Be Played являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками NVIDIA Corporation. Все права защищены. Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Games for Windows и системная кнопка «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. © 2010 ООО «1С-Софтклаб». Все права защищены. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.

Автор:
Николай Третьяков

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

СОВЕРШЕНСТВО ФОРМЫ И СОДЕРЖАНИЯ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision Blizzard
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-12
- **ИНТЕРНЕТ:** www.starcraft2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** второй квартал 2010 года

Вовсе не обязательно быть большим поклонником стратегий в реальном времени, чтобы ждать StarCraft 2. Не обязательно, чтобы StarCraft под номером один была любимой игрой вашего детства. Не обязательно быть киберспортсменом из Южной Кореи, где соревнования по первой StarCraft занимают в культуре общества место, которое в Японии принадлежит чемпионату по борьбе сумо, а у нас в России — скорее всего, фигурному катанию (которое «со звездами»).

ЗНАК КАЧЕСТВА

StarCraft 2 – это Blizzard. Вот причина ждать игру. Контора, где в порядке вещей серьезно работать над проектом года полтора, а потом бросить и начать сначала — и не потому, что графика устарела или сбежал ведущий программист, а потому что хорошее – враг отличного. По словам Пола Сэмса (Paul Sams), одного из топ-менеджеров Blizzard, во внутреннем языке студии есть глагол «близзардифицировать» (to blizzardify). Приблизительное значение – «отполировать до блеска, продумать до мелочей, сделать совершенным». С точки зрения игрока близзардификация проектов означает, что ожидаемая игра если и не будет Игрой Мечты, то уж совершенно точно не заставит жалеть о покупке. Только Blizzard можно простить разделение StarCraft 2 на три эпизода по цене отдельной игры каждый. Если бы на месте Blizzard был кто-то еще, то были бы все основания думать, что имеет место попытка заработать больше и/или компенсировать недостаток сил и времени. В случае StarCraft 2 основная причина фрагментации (мы верим!) – бездна идей, от которых разработчикам чудовищно жаль отказываться даже после многоступенчатой близз-выбраковки.

ТЕСНЫЙ РИНГ

А почему, собственно, «верим!» и постоянные отсылки к будущему (можете спросить вы, уважаемые читатели), когда почти весь коллектив журнала уже напропалую режется в бета-версию StarCraft 2? Тут вот какое дело. Бета-версия – при всей ее близзардифицированности – лишь небольшая часть игры. Фактически это онлайн-мультиплеер на ограниченном количестве карт. Искусственный интеллект пока присутствует лишь на самом слабом (very easy) уровне. Поединки с ним – для новичков, для знакомящихся с новыми юнитами и зда-

«Банши» – новый юнит терранов. Очень мощный, но атакует только наземные цели.

© Blizzard Entertainment, 2010 г. Все права защищены. StarCraft и Blizzard Entertainment являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками в США и (или) других государствах.

РАЗРАБОТЧИКИ ХОТЯТ СДЕЛАТЬ МУЛЬТИПЛЕЕР НОВОЙ ИГРЫ ДАЖЕ БОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫМ, ЧЕМ У ЕЕ ПРЕДШЕСТВЕННИЦЫ – И ТОЧАТ, И ТОЧАТ ЕГО.

Если в StarCraft 2 и есть максимальное число юнитов в миссии, то каково оно? Пятьсот? Тысяча?

ниями и для тех, кто любит снимать постановочные скриншоты. Например, красочный ядерный взрыв над колонией зергов. В онлайн-матче с живым соперником красивый скриншот оранжевого гриба вряд ли получится сделать – по нескольким причинам. Во-первых, дожить до ядерного оружия сложно, в бета-тестировании принимает участие много опытных бойцов. Во-вторых, вы начисто забудете про приближение камеры и правильный ракурс – противник вцепится вам в горло с первых минут и не будет отпускать до конца. Затащить Ghost'а на базу врага, миновав все юниты и здания, умеющие замечать невидимок, и потом еще выдержать 20 секунд, в течение которых противник будет лихорадочно искать вашего наводчика – проблематично, мягко говоря. Ну и в-третьих, StarCraft 2 уже на стадии беты – очень красивая игра, но в поединке с человеком большинство графических опций зачастую отключаются – чтобы избежать даже малейших лагов и чтобы лучи и взрывы не слепили глаза.

БЕТА ДЛЯ АЛЬФ

Мультиплеер StarCraft 2 – адреналиновое занятие, и большинство сражающихся ведут себя как спринтеры. А точнее – как боксеры, которые в первом раунде бешено атакуют в расчете на быстрый нокаут. А еще точнее – как хоккейная сборная Канады в олимпийском матче, который к выходу этого номера мы с вами уже почти совсем вытесним из памяти. Атака толпы крестьян при поддержке боевых юнитов начального уровня случается в половине случаев. Если ее не было – значит, враг быстро поставил вторую базу и скоро прибежит/прискачет огромная толпа стартовых боевых юнитов при поддержке нескольких «средневесов».

Бета доказывает: вторая StarCraft будет более популярной киберспортивной дисциплиной, чем первая. Blizzard до-

Мостик «Гипериона» – центральный хаб Wings of Liberty. Слева направо: кормчий Хорнер, живая легенда Рейнор и морпех Финдли, наглухо завареный в броню в первом трейлере StarCraft 2.

ФАКТЫ:

12 лет прошло со времени выхода оригинальной игры

3 эпизода будет входить в состав эпопеи StarCraft 2

30 или более миссий будет в каждом эпизоде

У протоссов теперь только один вид архонов – сумеречные (Twilights Archons, получаются из двух Templars любого вида).

Кстати, о цитировании. Вы в курсе, что известный еще по первой игре Battlecruiser поперт вместе с названием из Star Trek?

бавила массу способов, чтобы портить соперникам кровь – со старта матча и в ускоренном темпе. В начальном этапе бета-тестирования среди игроков очень популярны терраны. Бывшие земляне рано получают доступ к Reapers – пехоте с реактивными ранцами, вооруженной мощными гранатами. Hit-and-run-атаки «жнецов» в дебюте партии разрушительны и являются реальным способом поставить оппоненту детский мат. Еще терраны могут пристраивать к своим порождающим войска зданиям реакторы, позволяющие готовить по два (базовых) юнита одновременно. Альтернативные «аддоны» знакомы всем по классической игре, но во второй части мы выбираем не между двумя ветками развития армии, а между количеством и разнообразием (и пока большинство игроков выбирает количество).

У зергов и протоссов тоже появились новые способы быстро наплодить большую армию. Королева зергов спустилась с небес на землю и получи-

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЙ

StarCraft (весна 1998)

Episode I
Зерги нападают на окраинные планеты террaской Конфедерации, протоссы выжигают зараженные миры. В наступившем хаосе Арктурус Менгск пользуется помощью Рейнора и Керриган (а также зергов), чтобы свалить Конфедерацию и учредить Доминион. В финале Рейнор сбегает от Менгска, а Керриган попадает к зергам.

Episode II
Зерг-инфицированная Керриган набирается сил, Супермозг задумывается об ассимиляции протоссов, Керриган воюет с Зератулом на планете Чар. Зератул читает мысли Супермозга и узнает тайну происхождения зергов, Супермозг читает мысли Зератула и узнает координаты Аиур (Aiur), родной планеты протоссов. В финале Супермозг высаживается на Аиур.

Episode III
Протоссы отбиваются от зергов и постепенно понимают, что для эффективного изведения Роя нужна помощь Темных рыцарей, союзу с которыми препятствует правящий Конклав. После небольшой гражданской войны Тассадару и Зератулу удается убить нескольких Cerebrates (менеджеров зергов) и ослабить, а затем убить Супермозг – что оказывается на руку Керриган.

StarCraft: Brood War (осень 1998)

Episode IV
Протоссы оставляют мир Аиур, разоренный зергами, и отправляются на планету Темных рыцарей – Шакурас (Shakuras). Зерги следуют за протоссами и начинают разорять Шакурас, но протоссам удается активировать древнее оружие Ксел'Нага и уничтожить армию вторжения вместе с последними Cerebrates – что опять оказывается на руку Керриган.

Episode V
Объединенный Земной Директорат (United Earth Directorate, тоталитарное правительство Земли) берет сектор Копрулу под контроль с помощью темной личности по имени Самир Дюран, почти побеждает Доминион и силы протоссов, захватывает для изучения новый Супермозг, растущий на планете Чар, с помощью «пси-дисраптора».

Episode VI
Керриган заключает союз с Доминионом и протоссами, к ней перебегает Дюран. Совместными усилиями уничтожается пси-дисраптор, зерги набирают силу, Директорат выбивается с главной планеты Доминиона, Корхал IV (Korhal IV). Керриган предает союзников, путем шантажа заставляет Зератула убить новый Супермозг и становится единоличной повелительницей Роя.

Warp Ray – новый корабль протоссов – наносит повреждения, которые в World of Warcraft называются DoT (damage over time). Сначала жизнь у противника убывает, вроде бы, понемногу, а потом смотришь – и где тот противник?

Отличная первоапрельская шутка: на людей стали работать таурены из WoW. It's Terrans stupid not Taurens!

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ (ДЕЙСТВУЮЩИЕ)

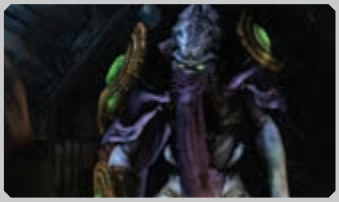
Джим Рейнор (Jim Raynor)

Ветеран-морпех, глава планетарного народного ополчения, прибившийся к революции, оказавшейся переворотом. Любил Сару Керриган. Ненавидит зергов и вероломного узурпатора, дважды предателя Арктуруса Менгска (к началу SC2 – императора терранского Доминиона). Боевой товарищ Зератула и Тассадара. К началу SC2 постоянно в депрессии, много пьет.

Керриган (Kerrigan)

В начале SC – рыжая оторва-телепатка из террористической организации А. Менгска «Сыны Корхала». После своей ассимиляции зергами – королева зергов, после гибели второго Супермозга – бессменный и единоличный руководитель зергов в секторе Копрулу. Убивает психическими молниями и/или когтями, носит костяной панцирь. К началу SC2 Керриган – одна из самых популярных иллюстраций Правила Интернета № 34.

Зератул (Zeratul)



Невероятно пафосный протосс, главный среди изгнанников – Темных рыцарей. Видел рождение негативных солнц и был свидетелем энтропии целых реальностей (что бы это ни значило). Способен убивать своим варп-мечом зерговских Cerebrates насовсем, исключая возможность их реинкарнации Супермозгом. Боевой товарищ Рейнора и Тассадара. К началу SC2 странствует по удаленным мирам, на которых когда-то побывали Ксел'Нага.

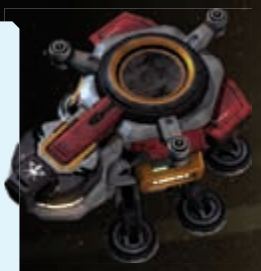
ла возможность порождать в главном логове дополнительные личинки (если помните, из них развиваются все юниты зергов). Nexus, «таунхолл» протоссов, может ускорять работу любого протоссовского здания.

СТАРОЕ СДЕЛАНО ЗАНОВО

Разработчики позаботились, чтобы темп многопользовательской игры возрос от presto оригинала до prestissimo: снято ограничение на максимальное число юнитов, добавлены ресурсы высокой урожайности (спрятанные за препятствиями), появились юниты, частично игнорирующие рельеф (уже упоминавшиеся прыгучие Reapers или шагающий на уступы Колосс (Colossus) протоссов). От начала до конца партии игрок добывает ресурсы, расширяется, проводит неожиданные атаки и защищается от них. Количество стратегий и отдельных тактических приемов возросло: например, играющий за протоссов может сбить из зелотов (Zealots, умеют ускоряться) и Stalkers (умеют телепортироваться) отряд мобильной обороны базы. В сочетании с колоссами Stalkers дают отряд для кинжальной атаки, умеющий партизанить по чужим тылам не хуже конницы Льва Михалыча Доватора.

Каждый вид войск неповторим и имеет свою уникальную особенность, как минимум одну. Новый юнит-робот древней и велеречивой расы – Sentry – способен ненадолго перекрыть узкий проход и снизить дистанционные повреждения, наносимые союзникам; и вот Stalker'ы спокойно расстреливают большую толпу зерглингов. Ходячий кибер-склеп для павших в бою, Dragoon, переосмыслен в «бессмертного» (Immortal, куда более подходящее название!). В прошлом обычный дистанционно атакующий юнит теперь может выдерживать атаки тяжеловесов соперника. А транспортный корабль терранов теперь лечит окружающие его органические юниты.

Таким образом, похожесть StarCraft 2 на предшественницу – кажущаяся. Сначала любой игрок, знакомый со старой игрой, радостно опознает знакомые здания и войска… а потом будет в течение долгого времени открывать для себя новые возможности и взаимосвязи. Бета-версия для этого подходит идеально. Впрочем, полностью подготовить нас к синглу она не может – в бете



Осадные танки терранов опознаются легко, но что это за летала с вантузами?

Мощность ядерной бомбы в SC2 уменьшена, но и производить ее стало намного проще.

КАМПАНИЯ WINGS OF LIBERTY ОБЕЩАЕТ БЫТЬ НАСТОЛЬКО НЕЛИНЕЙНОЙ, НАСКОЛЬКО ЭТО ВОЗМОЖНО В RTS-ЖАНРЕ.

ИКОНИЧЕСКИЕ ЮНИТЫ

Ghost
Терранский психонический стелс-снайпер. В первой SC мог нейтрализовать механические юниты и наводить ядерные удары. Керриган до ассимиляции зергами и Дюран (даже после ассимиляции) во время миссий были усиленными Ghost'ами. Культовый статус юнита подчеркивает посвященный ему экшн StarCraft: Ghost (разработка которого приостановлена на неопределенный срок).
В SC2 Ghost – часть регулярной армии (стандартного набора юнитов) терранов и обладает теми же способностями, что и раньше. В одной из сюжетных миссий Wings of Liberty игрок получит в свое распоряжение одного-единственного Ghost'а – и изменит ход битвы между двумя AI-армиями.

Hydralisk
Гибрид стандартного чужого и стандартного червяка из игры Worms. В первой SC был основой армии зергов. Универсален (способен атаковать как наземные, так и воздушные цели). В дополнении Brood War получил продвинутую форму – Lurker'а, почти один в один воспроизведенного Джорджем Лукасом в битве на арене из Star Wars 2.
В SC2 Hydralisk'и сохранили все свои полезные черты, однако игрок получает к ним доступ несколько позже, после менее харизматичных тараканов (Roaches).

Carrier
Летающий авианосец протоссов. Фабрика роботов-истребителей-перехватчиков-бомбардировщиков. В первой SC флот из нескольких авианосцев с восемью истребителями на каждом мог очень быстро снести вражескую базу с лица дежурной планеты – а также заставить запинаться средний компьютер конца 1990-х. В SC2 можно получить доступ к авианосцам сравнительно быстро, если пренебречь мощными наземными юнитами, что чревато.

НОВЫЕ ЮНИТЫ-ЗВЕЗДЫ

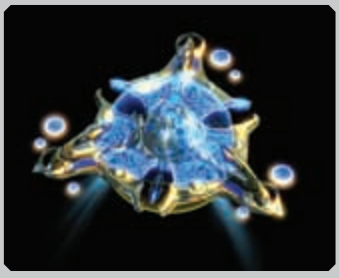
Thor

Шагающий боевой робот терранов гораздо мощнее Goliath из первой StarCraft. Thor эффективно атакует и наземные, и воздушные цели, обладает приличным запасом прочности. Рядом с «Тором» осадный танк (Siege Tank) кажется маленьким и хрупким. Недостатки Thor связаны с его достоинствами: мех становится доступным сравнительно поздно и стоит сравнительно дорого.

Infestor

Наследник юнита Defiler из первой StarCraft. «Заразитель» олицетворяет самую суть зергов: не только закапывается, но даже ползает под землей; заражает неприятельские юниты мозговыми паразитами и ставит под контроль, плодит зерг-инфицированных терранов-мутантов.

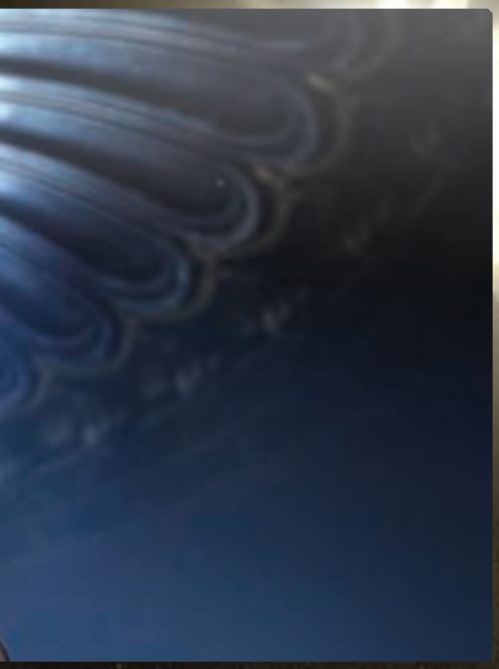
Mothership



Корабль-матка протоссов настолько силен, что может быть построен только в единственном экземпляре. Изготовление Mothership занимает почти три минуты, но оно окупает себя: все союзные юниты и здания вблизи Mothership делаются невидимыми. Гигантская летающая тарелка медлительна, но может телепортировать к себе целую армию.

В КАЖДОЙ КАМПАНИИ STARCRAFT 2 БУДЕТ ПО ТРИ ДЕСЯТКА МИССИЙ – ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО СТОЛЬКО ЖЕ, СКОЛЬКО В ТРЕХ КАМПАНИЯХ STARCRAFT ИЛИ В ТРЕХ КАМПАНИЯХ STARCRAFT: BROOD WAR.

Все юниты протоссов стали настолько эстетичны, что играть ими должны исключительно девушки. Мужики кликнут мышью – и поломают.



ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Анатолий Сонин, редактор раздела превью и рецензий

Я StarCraft люблю, но играю в него отвратительно. Поэтому мое мнение о бете прошу не принимать близко к сердцу – я даже ни одного матча с живым человеком не выиграл, что я вам нового скажу. Но StarCraft я люблю – и вторую часть, кажется, тоже любить буду. Очень понравилась музыка и звуки, очень понравился интерфейс – даже новичку все понятно с первых минут. И графика – с технической точки зрения она не слишком качественная, но тут на каждом объекте столько мелких деталей, столько любви и заботы вложено в каждую гаечку. Играешь – и душа радуется. Ручная работа, так мало кто делает. Есть минус: за зергов воевать больше не хочется – раньше мы руководили тараканами и личинками абстрактными, а теперь весьма реалистичными. А еще перевод на русский хороший. Один юнит мне сказал, например: «Погода за бортом неблагоприятная, возможен туман войны».

нет не только сильного компьютерного соперника, но и многих классических юнитов из первой StarCraft, «зарезервированных» для однопользовательской сюжетной игры, нет огромного разнообразия миссий, нет роликов и еще не включена система достижений. Что же еще лежит за пределами бета-версии?

КРЫЛЬЯ СВОБОДЫ

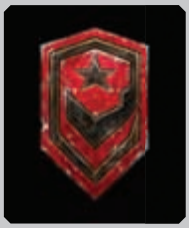
Как мы уже говорили выше, каждая кампания StarCraft 2 – отдельная игра. Чем такое можно оправдать? В каждой кампании StarCraft 2 будет по три десятка миссий – приблизительно столько же, сколько в трех кампаниях StarCraft или в трех кампаниях StarCraft: Brood War. Достаточно времени, чтобы закрутить достойный сюжет. Ролики, которые представляют игроку эту закрутку в первом эпизоде StarCraft 2, Wings of Liberty, уже давно и без сожаления выложены в Сеть – что позволяет предположить немереное количество «кино» в терранской кампании. Количество новых персонажей только у людей – как минимум четыре, причем сквозных из них – как минимум два: Мэтт Хорнер (Matt Horner), подручный бунтаря-ветерана Джима Рейнора, и неожиданно объявившийся старый приятель последнего, уголовник с наколками Тайкус Финдли (Tychus Findlay). Третий и четвертый персонажи, Валериан Менгск (Valerian Mengsk, местный Ким Чен Ир) и леди-доктор с сельскохозяйственной планеты Агрия… кто знает, эпизодические они или нет. Кампания Wings of Liberty обещает быть настолько нелинейной, насколь-

Battlecruiser'ы, как и встарь, оснащены Yamato Gun для охоты на крупняк и батареями пушек для быстрого выжигания мелочовки.

Кристаллы, которые нужно добывать, в StarCraft 2 не поменяли цвет: обычные кристаллические формации остались синими, а вот эти желтые – повышенной урожайности.

СТОРОНЫ

Терраны (Terrans)



Потомки изгнанных с Земли отщепенцев – наркоманов, хакеров, каторжников, любителей бодмода. Колонизировав сектор Копрулу, принялись воевать между собой; во время SC и SC: BW не прекратили. Механические юниты и здания терранов можно чинить, органические юниты – лечить. Оружие – сравнительно примитивное, но эффективное: тяжелые танки-трансформеры, гигантские человекоподобные роботы, ядерные ракеты. Параллели – Имперская Гвардия из Warhammer 40.000, морпехи из «Чужих» или «Аватара», спартанцы из Halo.

Зерги (Zerg)

Созданы древней и загадочной расой Ксел'Нага для воплощения концепции «Совершенства сути» (Purity of the Essence) после неудачи с протоссами. Имеют коллективный разум, стремятся ассимилировать чужую ДНК, мутировать и развиваться; пожрали и обработали даже своих создателей. Любят закапываться, когтить и плеваться кислотой. Все юниты и здания зергов органические и способны регенерировать. О себе говорят «Мы – Рой» (We are the Swarm). Атакуют толпой; породили глагол to zerg – отзергить (кого-нибудь). Параллели – флад из Halo, чужие, тираниды из Warhammer 40000.

Протоссы (Protoss)

Усовершенствованы древней и загадочной расой Ксел'Нага для воплощения концепции «Совершенства формы» (Purity of the Form). Так как Ксел'Нага обнаружили протоссов в примитивном состоянии, протоссы и к началу SC2 делятся на племена. После усовершенствования – передрались и попытались уничтожить своих благодетелей. Обладатели высоких технологий, владеют психическими силами. Все юниты и здания протоссов имеют восстанавливающееся защитное поле, но лечиться или чиниться не могут. Параллели – ковенанты из Halo, хищники, эльдары из Warhammer 40000.

ко это возможно в RTS-жанре. Вместе с главными героями мы садимся на крейсер «Гиперион» (Hyperion) и подбираем миссии на свой вкус. Например, как в Dawn of War 2, принимаем сигнал SOS и отправляемся на помощь – пренебрегаем поиском артефактов расы Ксел'Нага и спасаем фермеров, которых подлый тоталитарный терранский Доминион бросил на произвол судьбы (очень мрачной – либо поедание, либо ассимиляция зергами). Но явный и произвольный выбор заданий – это еще не все: мы будем гулять по «Гипериону» и болтать с экипажем, как в древних космосимах Wing Commander, и наша болтовня не только направит сюжет в новое русло, открыв какие-то задания, но и определит специфику прохождения миссий (дадут бонусные войска – или не дадут, придет к нам помощь в критический момент – или нет). Финал у кампании, впрочем, будет один-единственный – традиционный длинный мультик (теперь в (опциональном) высоком разрешении). Но это не исключает маленьких различий.

StarCraft 2: Wings of Liberty вместе с мультиплеером за все три стороны выходит… здесь мнения разработчика и издателя расходятся. В издательском плане Activision Blizzard значится «первое полугодие 2010 года». Разработчик же ограничивается сакраментальным «It's done when it's done».

УЧАСТЬ НЕЛЮДЕЙ

Что же останется на долю зергов и протоссов – то есть эпизодов Heart of the Swarm и Legacy of the Void? Во-первых, совершенно другой стиль прохождения кампаний. В случае с зергами процесс будет напоминать RPG – Керриган, психически одаренная барышня, сделавшая среди насекомых головокружительную карьеру и ставшая королевой Роя (the Swarm), будет прокачиваться и аугментироваться между миссиями. В случае с протоссами развернется челночная дипломатия – прелат Темных рыцарей (Dark Templars; «Храмовники» – это фу) Зератул будет выпрашивать у различных протоссовских племен войска и технику перед каждым боем. Главное, что во втором или третьем эпизоде к StarCraft 2 добавится мощнейший редактор карт. В руки самодеятельных дизайнеров уровней попадут не только скрипты и возможность изменять пользовательский интерфейс, но и все юниты из классической StarCraft, и все юниты, которые были/будут выкинуты из кампаний и мультиплеера SC2. Лучшие карты, обещает Blizzard, будут продаваться – с выплатой отчислений авторам. Чтобы охладить (или подогреть?) пыл энтузиастов, представители компании невзначай упомянули DotA (Defense of the Ancients) – многопользовательскую карту для Warcraft 2, ставшую от-

Взобравшийся повыше Colossus становится неуязвимым для многих противников.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Игорь Сонин, главный редактор

Мультиплеерная бета StarCraft 2 – это улет. Стабильная, зрелищная, интересная, одно слово игра от Blizzard. Разработчики в первом же патче глазом не моргнув выкинули из игры несколько умений – и добавили несколько новых. Нет сомнений, что при таком подходе баланс будет налажен за считанные недели. Но гораздо больше меня интересует сингл. Что-то там наворотят? Из беты можно узнать, что в SC2 будет шесть сотен достижений («ачивментов») и даже отдельный счетчик, отслеживающий, сколько миссий вы прошли в сингле. И хотя мы до сих пор не знаем, как именно будет структурирована одиночная кампания, я готовлюсь увидеть грандиозное путешествие терранов по галактике. Моя догадка – нас ждет нечто вроде динамической кампании из Dawn of War 2. А там, напомню, играть можно было сколько угодно, благо движок не уставал генерировать все новые – и весьма любопытные, – задания. Уверен, что для StarCraft 2 авторы придумают способ сделать сингл не менее «бесконечным», чем мультиплеер.

Морпехи, а также призраки, осадные танки и космические крейсера – эти боевые юниты терранов остались в мультиплеере еще с первой части. Все кроме них – новые.

КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ (ИСТОРИЧЕСКИЕ)

Супермозг (Overmind)
Средоточие коллективного разума зергов. Был способен летать в космосе и открывать в нем порталы, чтобы Рой мог быстро путешествовать. Как и его порождения, любил закапываться – в кору планет, выставляя вверх жуткие титанические отростки. Многое предвидел – например то, что Керриган станет очень могущественной. Предвидел ли собственную гибель, неизвестно.

Тассадар (Tassadar)
Невероятно пафосный протосс, Высший рыцарь (High Templar), критически воспринимавший реальность. В начале SC старался убивать зергов, щадя при этом людей и нарушая таким образом приказ. В конце SC героически погиб – уничтожил Супермозг, накачав корпус авианосца «Гантритор» (Gantrithor) энергией пустоты и протаранив сердцевину врага. Друг Тассадара и Рейнора.

дельной игровой дисциплиной: она, по мнению Blizzard, не дотягивает до коммерческого уровня. Почти наверняка в редактор попадут Tauren Marines. Пусть они и были первоапрельской шуткой (в секторе Копрулу, видите ли, объявилась планета Азерот), но их модели-то настоящие!

ЧУТЬ НЕ ЗАБЫЛИ

Графика StarCraft 2 заставляет восхищаться мастерством Blizzard (в сотый раз). Первая игра серии двенадцать лет назад при смешных системных требованиях и палитре в 256 цветов давала потрясающую картинку: ядерные взрывы были невероятно зрелищными. То же самое – пиршество, но только достойное нашего времени – ждет игроков и в этом году; бета-версия тому свидетельство. В традициях Blizzard игра не стремится к фотореализму, но выглядит… очень вкусно. Потрясающее количество деталей; яркие краски; огромные стада зергов, наводящие ужас разнообразным, асинхронным, живым шевелением; умеренно свободная камера. И, конечно, физика – обломки взорванных кораблей, валящиеся на мечущиеся внизу юниты, однозначно впечатляют. Интересно, что графическую составляющую StarCraft 2 вы открываете для себя так же, как ее геймплей – есть момент узнавания знакомого, сменяющийся очень продолжительным разглядыванием нового, незнакомого; и последнего опять-таки больше.
Наряду с графикой StarCraft 2 нужно упомянуть звук. Тематическая музыка каждой расы великолепна. Вы, конечно, будете смеяться, но и здесь все работает по той же схеме – от знакомого к незнакомому. Терранская тема, в частности, без особых кантри-элементов в какой-то момент начинает навевать мысли о Диком Западе. Интересно, что некоторые американские обозреватели отмечают смещение акцента речи юнитов терранов – от южного в сторону среднезападного. К чему бы это?

ДАЙДЖЕСТ ВСЕГО

Мультиплеер, графика, музыка, – бета-версия StarCraft 2 понравилась нашим глазам, ушам, пальцам и некоторым отделам мозга. Душа, тем не менее, алкает главного – одиночного режима, сюжета и драмы. Несмотря на то что SC2 вторична насквозь, причем не по отношению к первой игре, а к бесчисленному множеству фильмов, книг и сериалов, которые она походя пародирует или цитирует, сюжет SC2 заранее воспринимается всерьез – по контрасту, например, с серией Command & Conquer, давно превратившейся в чистейшую буффонаду. Талант работников Blizzard в том, что они умеют задействовать архетипы поп-культуры.

Вы ведь смотрели сериал Джосса Уидона Firefly («Светлячок»)? А скажите, чем отличается Джим Рейнор в начале StarCraft 2 от капитана Малькольма Рейнольдса? Разуверившийся и опечаленный ветеран войны с преданной ему командой летает на покоцанном корабле в поисках любой работы за наличные. Сцена встречи Рейнора и Финдли – в захолустном баре с мухой на стакане, с препирательством из-за денег – выдержана в стилистике уидоновского космо-вестерна на все сто процентов. (При этом на заднем плане проходят темы отверженности и обреченности, встают тени героев эпосов и мифов). И вдобавок – черта с два ведь Уидон снимет продолжение сериала. А в StarCraft 2 будет еще столько намешано!

Hell, it's about time. ■

ЗАГАДКИ STARCRAFT 2

Самир Дюран (Samir Duran)

Темная личность – в буквальном и переносном смыслах. В секретной миссии в финале последней кампании StarCraft: Brood War выясняется, что Дюрану много тысяч лет, что он выводит гибридов протоссов и зергов в интересах некой стороны, куда более влиятельной, чем Керриган. Возможно, Дюран работал на Ксел'Нага. Возможно, Дюран появится в StarCraft 2.

Ксел'Нага (Xel'Naga)

Blizzard заинтересовала игроков расой Ксел'Нага еще до выхода первой StarCraft. Ходили ничем не подтвержденные слухи, что Ксел'Нага появятся в игре ближе к концу – но Самые Древние не почтили посещением даже дополнение Brood War. Зато ролики StarCraft 2 прямо обещают, что в новой серии игры Ксел'Нага (недоеденные зергами?) вернутся. Уже в Wings of Liberty Джим Рейнор и его команда будут выкапывать артефакты Ксел'Нага на продажу и столкнутся с охраняющими их стражами.

Всего за четыре внутриигровых года зерги домутировались до состояния полной страхолюдности.

На скриншотах этого не видно, но в роликах над лавой летает догорающий пепел (в бете карт с лавой нет, потому приходится верить роликам).

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Брайан Феррелл (Brian Farrell), президент издательства THQ

– Наша компания сейчас делает онлайновую игру во вселенной Warhammer 40,000. Нас постоянно пугают World of Warcraft. Но мы не соревнуемся с Blizzard. Наша MMORPG другая. И у нее своя аудитория. Только на PC разошлось больше 5 миллионов игр из серии Warhammer 40,000: Dawn of War. Онлайновый проект создается опытной командой, и думаю, когда вы познакомитесь с игрой получше, она вам понравится.

КАРМАКА НАГРАДИЛИ

Один из отцов-основателей студии id Software Джон Кармак (John Carmack) получил очередную индустриальную награду – за достижения всей жизни. Гениального программиста чествовали на Конференции разработчиков игр в Сан-Франциско. Престижная награда вручается раз в год людям, чьи деяния повлияли на становление и развитие игровой индустрии. Джон Кармак и id Software, как известно, фактически изобрели шутеры от первого лица и популяризировали многопользовательские баталии. Присоединяемся к поздравлениям.

ФАКТ

50

МЛН ЭКЗЕМПЛЯРОВ КАЗУАЛЬНЫХ ИГР СЕРИАЛА BEJEWELED РАЗОШЛОСЬ ЗА 10 ЛЕТ.

ACTIVISION ДЕЛАЕТ ТРИ НОВЫХ CALL OF DUTY

Не понятно, кто будет делать Call of Duty: Modern Warfare 3.

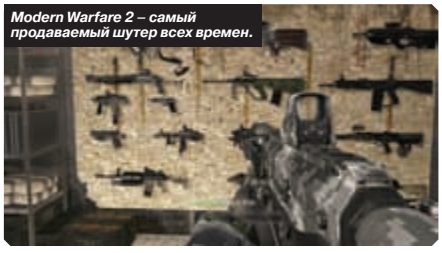
Не так давно Microsoft открыла специальное подразделение, занимающееся исключительно развитием и укреплением франчайза Halo. То же самое издательство Activision решило сделать с Call of Duty. Разослав во все концы света 16 миллионов копий Call of Duty: Modern Warfare 2, в компании осознали: они сидят на золотой жиле и ее нужно срочно разрабатывать. Новое подразделение возглавил Филипп Эрл (Philip Earl), ранее заведовавший операциями Activision в Азии.

Планов, как водится, громадье. Сейчас сотрудники издательства ваяют как минимум три новых игры сериала. Студия Treyarch, выпустившая Call of Duty 3 и Call of Duty: World at War, обещает к концу года сдать следующую часть. Детали проекта держатся в секрете, но, по слухам, он посвящен то ли Холодной войне, то ли Вьетнаму. Activision также подтвердила, что уже ведется работа над Call of Duty «образца 2011 года». Опять же, по неподтвержденной информации, речь идет о Call of Duty: Modern Warfare 3. Но вовсе не факт, что этот шутер делают сотрудники студии Infinity Ward – создатели серии Call of Duty и авторы Modern Warfare за номером один и два. Между издателем и разработчиком пробежала черная кошка (подробнее о разладе – в рубрике «Скандал месяца»).

Третья запланированная игра в серии – необычная. Студия Sledgehammer Games, во главе которой стоят люди, придумавшие хоррор Dead Space, изготавливает приключенческий экшн Call of Duty. Примут ли фэны смену жанра – пока не ясно, но задумка интересная. Многие журналисты ошибочно посчитали, что игра увидит свет в 2011 году, однако Activision поспешила опровергнуть эту информацию.

Ну и наконец, ведутся переговоры с потенциальными партнерами по поводу создания онлайновой игры Call of Duty для азиатского рынка.

Разработчики World at War делают новую Call of Duty.



Modern Warfare 2 – самый продаваемый шутер всех времен.

BLIZZARD ГОТОВИТ НЕСКОЛЬКО СИКВЕЛОВ DIABLO?

Diablo 3 точно не выйдет в этом году.

У Blizzard большие планы на Diablo.

ХОДЯТ СЛУХИ

С воим последним финансовым отчетом Blizzard Entertainment породила новые слухи. В одном из сегментов документа рассказывается о планах компании. Цитируем: «В настоящее время Blizzard разрабатывает несколько новых игр, включая Cataclysm, следующий аддон к World of Warcraft, StarCraft 2: Wings of Liberty, которая выйдет одновременно с запуском обновленного Battle.net, а также сиквелы к Diablo».
Стоп! Вот с этого места поподробнее. Опечаток в финансовых документах такой важности не бывает. Какие еще сиквелы Diablo? Нам известно лишь о Diablo 3. Неужели компания планирует раздробить игру на несколько кусков, как это случилось с StarCraft 2, и продавать их по отдельности? Или же Blizzard завершает сюжетную арку, начатую первым Diablo, и начинает новую в Diablo 4 (об этом год назад расплывчато высказался ведущий дизайнер Diablo 3 Джей Уилсон (Jay Wilson)). А может, загадочная, неанонсированная MMORPG, над которой компания трудится уже не первый год, на самом деле, Diablo Online? Чем черт не шутит!
Домыслы, домыслы, домыслы. Пресс-служба Blizzard на просьбу прокомментировать слухи ответила отказом. Дескать, у нас нет объявлений по поводу судьбы франчайза Diablo, и ни о чем, кроме Diablo 3, мы разговаривать не станем. Как всегда! ■

«БРАТЦЫ УОРНЕРЫ» НЕ НАИГРАЛИСЬ В LEGO

До релиза LEGO Harry Potter остались считанные недели.

Traveller's Tales выдает на-гора по паре LEGO-игр в год.

П осле выхода в 2005 году LEGO Star Wars, «ЛЕГОлизация» игр лишь набирала обороты. Студия Traveller's Tales одна за другой выпустила LEGO Star Wars II, LEGO Indiana Jones, LEGO Batman и LEGO Indiana Jones 2. Общий тираж этих игр превысил 50 миллионов экземпляров. Не удивительно, что в ноябре 2007 года компания TT Games, куда входит студия Traveller's Tales, была куплена Warner Bros. Interactive Entertainment за сумасшедшие деньги – почти 200 миллионов долларов.
Покупка оказалась не напрасной. На днях «Братцы Уорнеры» оповестили геймеров о продлении договора с компанией LEGO Systems до 2016 года. Датчане, придумавшие любимый детьми всего мира конструктор, хвалят аркады Traveller's Tales за изобретательность и отсутствие насилия.
Студия получила эксклюзивные права на разработку LEGO-игр. Уже в мае выйдет LEGO Harry Potter: Years 1-4, посвященная одному безвестному волшебнику со шрамом на лбу. Осенью же жди LEGO Star Wars 3: The Clone Wars. На этом поток LEGO-игр, разумеется, не иссякнет. Ходят упорные слухи о LEGO Lord of the Rings и LEGO Spy Kids. ■

Avalanche сосредоточилась на серии Just Cause.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ AIONGUARD

Шведская Avalanche Studios (серия Just Cause) продолжает борьбу за выживание. Несколько месяцев назад там прошла волна сокращений, а недавно компания решила прекратить разработку фэнтези-стратегии AionGuard, посвященной захвату крепостей врага армией из тысяч юнитов. Студия трудилась над проектом дольше двух лет, но ничего путного не вышло. «Сейчас не самое лучше время запускать новые серии, – говорит генеральный директор Avalanche Кристофер Сандберг (Christofer Sundberg). – Однако мы продолжаем говорить с издателями об AionGuard, и, возможно, когда-нибудь снова возьмемся за эту игру». ■

У издателя Gothic большие планы на СНГ.

ВСЕ ЖДУТ JOWOOD

Австрийское издательство компьютерных игр JoWooD Entertainment, известное по таким сериям, как Gothic и SpellForce, открыло в Киеве дочернюю компанию JoWooD Eastern Europe Distribution. В ее планах на 2010 год – налаживание связей с крупными игровыми издательствами и разработчиками, а также построение собственной сети дистрибуции на территории России и Украины. Также будет открыто подразделение по локализации игр, которое послужит основой для создания JoWooD Development Ukraine. В ее сферу деятельности будет входить разработка игр и сотрудничество с независимыми разработчиками СНГ. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist), креативный директор The Secret World

– Я большой поклонник воровства. Я люблю воровать. Мне нравится брать чужие хорошие идеи и использовать их в работе над своим проектом. Надо быть чем-то вдохновленным, чтобы создать нечто крутое и интересное. Я не боюсь произносить фразу: «Да, я черпал вдохновение оттуда и оттуда». На нашу онлайновую игру The Secret World повлияли комиксы, фильмы и даже сериал «Секретные материалы». ■

Dead Rising 2 дает жару.

ШПИОНЫ И ЗОМБИ В ПУТИ

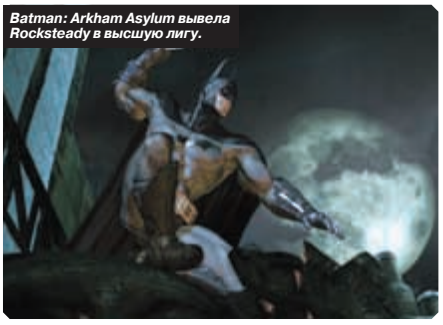
Издательство Sega планировало выпустить шпионский ролевой экшн Alpha Protocol еще в начале 2009 года, но разработчики из студии Obsidian Entertainment сильно задержали сдачу своего первого оригинального проекта (в ее портфолио лишь сиквелы игр BioWare). И вот, наконец-то, официальная дата релиза. В Европе Alpha Protocol появится 28 мая.
А 31 августа встречайте развеселый зомби-экшн Dead Rising 2. К премьере игры издательство Capcom обещает доделать фильм по мотивам серии – Dead Rising: Zombrex. ■

ФАКТ

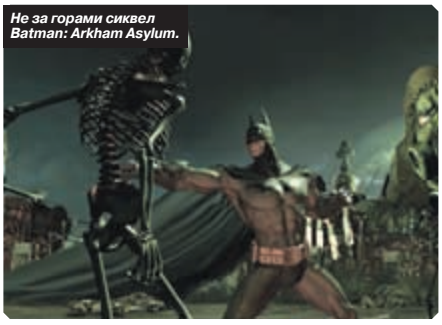
29

МИЛЛИАРДОВ ЗОМБИ БЫЛО УБИТО В LEFT 4 DEAD 2 ЗА ПЕРВЫЕ ДВА МЕСЯЦА СО ДНЯ РЕЛИЗА ИГРЫ.

УОРНЕРЫ КУПИЛИ ROCKSTEADY STUDIOS



Batman: Arkham Asylum вывела Rocksteady в высшую лигу.



Не за горами сиквел Batman: Arkham Asylum.

Компания Warner Bros. продолжает укреплять свои позиции в игровой индустрии. За относительно короткий период времени она приобрела Traveller's Tales (LEGO Star Wars и прочие игры-«конструкторы»), останки издательства Midway (франчайз Mortal Kombat входит в комплект) и еще пару студий. И вот – новая покупка. Warner Bros. получила контрольный пакет акций Rocksteady Studios, британских разработчиков экшна Batman: Arkham Asylum. Сумма, уплаченная американцами за 68.4% ценных бумаг, не разглашается. Темный рыцарь нынче в цене (Arkham Asylum разошелся по свету тиражом в 2.63 миллиона копий), так что речь идет о больших деньгах. Кстати, за компанией Eidos, ныне принадлежащей японской Square Enix, сохранилось 25.1% акций. Представители Eidos остаются в совете директоров Rocksteady.
«Братцы Уорнеры» считают: это не проблема, ведь между компаниями налажены «добрососедские» отношения. Издавать Batman: Arkham Asylum 2 будет Warner Bros. Interactive Entertainment.
Новый хозяин связывает большие надежды с Rocksteady. Warner Bros. владеет правами на всех героев комикс-вселенной компании DC Comics, а среди них, к слову, не только Бэтмен, но и Супермен, Флэш, Чудо-женщина и целая Лига Справедливости. Чует наше сердце, английская студия еще долго будет клепать игры о людях в трико. ■

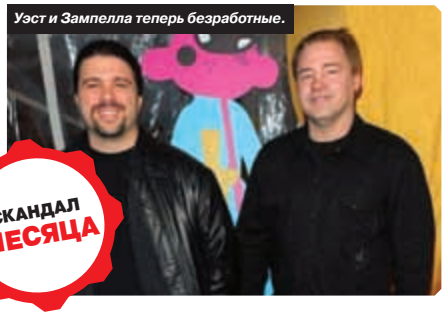
АМЕРИКАН МАКГИ НЕСЕТ БАБУШКЕ ПИРОЖКИ

Очередная «больная» сказка от МакГи.

Примерно так будет выглядеть геймплей Red.

Американ МакГи (American McGee) готов без устали фонтанировать идеями, но вот с реализацией замыслов у него есть проблемы. После чудесной Alice мы получили посредственную Bad Day L.A. и неплохой сериал Grimm. Ряд идей МакГи (например, Oz о волшебной стране Оз) так и остались на бумаге. Поэтому к анонсу его нового проекта стоит отнестись с осторожностью. Шанхайская студия Spicy Horse, которой заведует американец, сейчас ваяет Alice 2 для EA и вряд ли сможет вести параллельную разработку сразу двух проектов.
Игра, которая пока может похвастаться лишь парой артов, называется Red и посвящена Красной Шапочке. Однако МакГи представляет ее вовсе не пугливой девочкой, а лихой воительницей с топором. По пути к бабушке Красной Шапочке предстоит сразиться с полчищами волков и, самое главное, не растерять пирожки.
Этот проект МакГи и арт-директор Spicy Horse Кен Вонг (Ken Wong) вынашивали не один год. Американ заявил, что представит Red на Конференции разработчиков игр в Сан-Франциско. Надеемся, проект обретет издателя – уж больно он задорен! ■

БОССЫ INFINITY WARD УВОЛЕНЫ


Уэст и Зампелла теперь безработные.

Экс-боссы Infinity Ward также требуют через суд контроль над использованием бренда Modern Warfare.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

Президент Infinity Ward Джейсон Уэст (Jason West) и генеральный директор Винс Зампелла (Vince Zampella) остались без работы. И это нонсенс. Невозможно поверить в то, что отцы-основатели студии, подарившей миру серию Call of Duty, уволены с позором. Однако это так. История приключилась запутанная и крайне некрасивая. В 2004 году Infinity Ward была куплена издательством Activision. Студия выпустила две части Call of Duty: Modern Warfare, и, казалось бы, ее работа не должна была вызывать нареканий. Однако в один прекрасный день Activision затеяло внутреннее расследование, затем вызвало Уэста и Зампеллу на совещание, и обратно в офис ребята уже не вернулись. Затем появились молчаливые здоровяки в штатском, порядком напугавшие сотрудников Infinity Ward. Информация не подтверждена, но, предположительно, секьюрити были посланы для поддержания порядка – мало ли чего.

Издательство сообщило, что президент и гендиректор уличены в нарушении условий контрактов и непослушании, а потому с ними пришлось расстаться. Activision опустило подробности. Уэст и Зампелла подали в суд, утверждая, что им не выплачены роялти за Call of Duty (по меньшей мере, 36 миллионов долларов). Бывшие управленцы говорят, что шокированы случившимся. Мы, мол, подарили Activision «золотую корову», а нас выбросили, как мусор. ■

DRAGON AGE 2 В НАЧАЛЕ 2011 ГОДА?

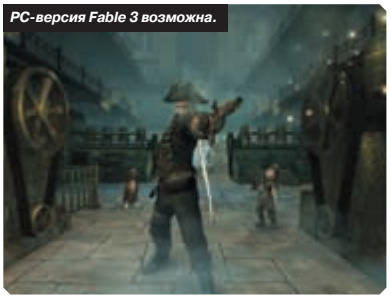
К кубку мира EA готовит новую футбольную игру.

Dragon Age ждет светлое будущее.

Издательство Electronic Arts поведало, какие игры планирует выпустить в течение года. В первом квартале финансового года (он у «электроников» начинается 1 апреля) компания делает ставку на футбольный симулятор 2010 FIFA World Cup South Africa (продажи FIFA 10 тем временем составили 9.7 миллиона копий) и бесплатную онлайновую гоночную игру Need for Speed: World.

В период с 1 июля по 30 сентября ожидается прибытие FIFA 11 и импортированной из Азии FIFA Online, а также шутера Medal of Honor. В третьем квартале, который продлится до 31 декабря, заработает «тяжелая артиллерия». На PC и консолях выйдет Crysis 2 и неанонсированный шутер от Epic Games (его делают в сотрудничестве с People Can Fly). Серию Need For Speed ожидает перезапуск, ответственной за который назначена студия Criterion Games (серия Burnout). Будет презент и фэнам Гарри Поттера.

Ну и наконец, в начале 2011 года появятся ужастик Dead Space 2 (в EA сейчас всерьез размышляют, не был ли ошибочным отказ от PC-версии) и новая Dragon Age, в которой Bioware уже пообещали улучшить графическую составляющую. ■


PC-версия Fable 3 возможна.

FABLE 3 ВЫЙДЕТ НА PC?

Питер Молине (Peter Molineux) и его верная команда Lionhead Studios сейчас делают ролевую игру Fable 3. Как и предыдущая часть серии, она позиционируется как Xbox 360-эксклюзив. Однако есть веские основания считать, что Fable 3 выйдет и на PC. В Интернете появилась любопытная вакансия: Lionhead ищет программиста, способного конвертировать сетевой код Fable 3 на PC, и сделать так, чтобы геймеры двух разных игровых платформ могли играть вместе. После того как поднялся шум, текст объявления был отредактирован. Теперь Lionhead ищет программиста «для неанонсированного проекта». Верим, верим… ■

Один из недавних скриншотов по Deus Ex 3.

DEUS EX ДАЛИ ИМЯ

Больше двух лет назад издательство Eidos Interactive сообщило, что новая студия, открытая в Монреале, разрабатывает ролевой шутер Deus Ex 3. С тех пор об игре было мало что слышно. Eidos успела сменить владельца (компанию купила японская Square Enix), а все, что мы знаем о проекте, лишь ориентировочная дата релиза – конец 2010 года. И, наверное, название. На днях Square Enix зарегистрировала в США две торговые марки: Deus Ex: Human Revolution и Deus Ex Human Revolution (без двоеточия). Вероятно, это и есть официальное имя игры. Ждем официального объявления и подробностей о проекте. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джейсон Уэст (Jason West), бывший президент Infinity Ward

– Мы с Винсом Зампеллой шокированы решением Activision прекратить наши контракты. Мы вложили душу в Infinity Ward, построили студию мирового уровня и собрали отличную команду, трудиться с которой на протяжении почти 10 лет было честью для нас. Оценить, насколько хорошо мы работали, можно по играм Infinity Ward. Мы и представить не могли, что после всего того, что мы дали Activision, нам придется судиться за свои же деньги. ■

Джордан умер в 2007 году.

КОЛЕСО ВРЕМЕНИ OBSIDIAN

Студия Obsidian Entertainment (Alpha Protocol, Fallout: New Vegas) согласилась создать игру по мотивам популярного цикла книг «Колесо времени» Роберта Джордана (Robert Jordan). В ноябре 2008 года амбициозная компания-новичок Red Eagle Entertainment купила права на использование творчества известного писателя. Делать игру самим – непростая задача, поэтому Red Eagle предпочла нанять ребят из Obsidian Entertainment. Компания также планирует выпустить MMORPG по мотивам «Колеса времени» и снять фильм. ■

ФАКТ

3.2

МЛН ЭКЗЕМПЛЯРОВ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «DRAGON AGE: НАЧАЛО» РАЗОСЛАНО ПО МАГАЗИНАМ МИРА.

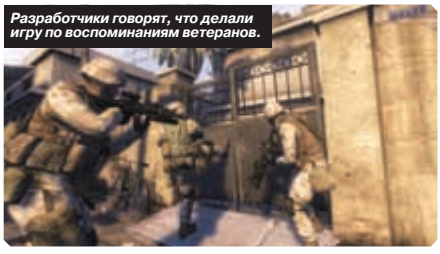
НАС ОСТАВИЛИ БЕЗ ALAN WAKE

PC-версия Alan Wake была да сплыла.

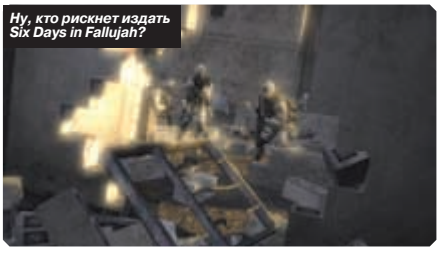
Microsoft, мы все еще надеемся!

Экшн Alan Wake не появится на PC. Решение принято высшими чинами Microsoft и обжалованию не подлежит. Однако иначе чем странным его не назовешь. Финская студия Remedy Entertainment, известная по культовой серии Max Payne, анонсировала Alan Wake в мае 2005 года. Игра должна была выйти в двух версиях: для персоналки и для Xbox 360. Причем Microsoft активно использовала Alan Wake для рекламы операционной системы Windows Vista в качестве игровой платформы. Нехорошие мысли о судьбе PC-версии Alan Wake возникли в прошлом году, когда Маркус Маки (Markus Maki), один из руководителей проекта, проговорился на форуме: «Я сам предпочитаю играть на компьютере. Но сейчас команда сосредоточила усилия на версии для Xbox 360». Худшие подозрения подтвердились. «Некоторые игры лучше подходят для PC, в другие же удобнее играть, сидя на диване перед большим телеэкраном, – выступила с заявлением Microsoft. – Мы уверены, что Alan Wake больше подходит второй вариант, поэтому сделали этот экшн эксклюзивом Xbox 360. И Remedy, и Microsoft выпустили немало компьютерных игр. Решение насчет Alan Wake было вызвано спецификой проекта...». Бла-бла-бла. Лучше бы пиарщики Microsoft честно сказали, что их консоли в 2010 году не хватает эксклюзивов, вот и пришлось пожертвовать PC-версией Alan Wake. ■

СКАНДАЛЬНАЯ ИГРА ИЩЕТ ИЗДАТЕЛЯ



Разработчики говорят, что делали игру по воспоминаниям ветеранов.

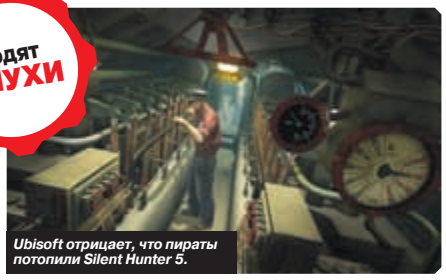


Ну, кто рискнет издать Six Days in Fallujah?

В апреле 2009 года издательство Konami анонсировало шутер от третьего лица Six Days in Fallujah. Игра студии Atomic Games (милитари-серия Close Combat) посвящена штурму иракского города Фаллуджа американскими войсками в конце 2004 года. Едва Konami представила проект, разгорелся скандал. Ветеранские и пацифистские организации обвинили издателя и разработчика в попытке нажиться на военном преступлении. Дело в том, что в Фаллудже во время боевых действий оставалось около 50 тысяч мирных жителей, и, по некоторым данным, бомбежки оборвали жизни сотен гражданских. В Konami подумали и решили отказаться от выпуска противоречивой игры.
Упрямое руководство Atomic Games решило продолжить разработку Six Days in Fallujah, «самой правдивой игры о войне». Компания надеялась найти нового издателя, но пока никто не рискнул. В результате в Atomic Games начались сокращения, были уволены порядка 80% сотрудников. Оставшиеся доделали Six Days in Fallujah. Как стало известно, игра готова, но у нее по-прежнему нет издателя. Судьба Six Days in Fallujah и Atomic Games под вопросом. ■

ПИРАТЫ ПОБЕДИЛИ UBISOFT?

ХОДЯТ СЛУХИ



Ubisoft отрицает, что пираты потопили Silent Hunter 5.

Splinter Cell: Conviction тоже защищена по-новому.

Издательство Ubisoft вознамерилось победить пиратство, используя новую систему защиты своих игр. Идея благая, однако многих геймеров она не на шутку разозлила. Дело в том, что для игры в, скажем, Assassin's Creed 2 необходимо постоянное подключение к Интернету. Каждому геймеру надлежит в принудительном порядке обзавестись аккаунтом на Ubi.com. Именно там хранятся «сохраненки». Нет Интернета – нет игры. В Ubisoft говорят: внедрение новой системы защиты – вынужденная мера. Нельзя больше терпеть пиратов. Большинство будущих игр издательства, включая Splinter Cell: Conviction, Prince of Persia: The Forgotten Sands и Ghost Recon: Future Soldier, будут требовать подключение к Интернету.

Представитель Ubisoft заявил, что новая система защиты очень надежная, а по мнению ее авторов – непобедимая. Однако уже на следующий день после выхода первой «надежно защищенной» игры (Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic), пираты изготовили «лекарство». Ubisoft выступила с заявлением, будто бы взлом ее системы защиты – только слух: «Поначалу может показаться, что нелегально скачанная версия игры не отличается от настоящей, но на самом деле она не полная». Геймеры, скачавшие пиратку, утверждают обратное: игра нормально работает и сохраняется. Если это правда, компания Ubisoft села в лужу. ■

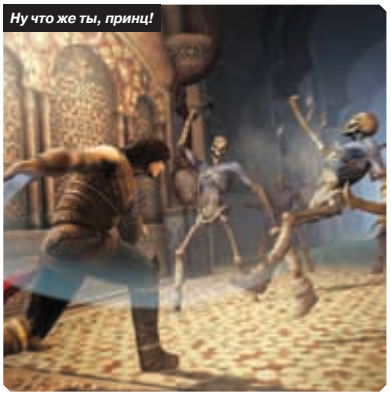
VALVE АНОНСИРОВАЛА PORTAL 2

Portal – черная комедия и отличная игра.

Поговаривают, основатель Aperture Science, миллиардер Кейв Джонсон, появится в Portal 2.

Portal стала одним из главных сюрпризов 2007 года. Никто и не думал, что игра-головоломка, придуманная группой талантливых студентов, нанятых на работу компанией Valve, окажется так хороша. И, увы, так коротка. Руководство Valve успокоило фэнов: это еще не конец. И в начале марта студия представила публике Portal 2. Анонсу предшествовала вирусная рекламная кампания. Valve обновила Portal, послав несколько загадочных радиосообщений и даже изменив концовку игры. Пока о Portal 2 известно немногое. Действие игры разворачивается спустя сотни лет после событий, показанных в первой части. Но хотя прошло столько времени, старые знакомые на месте: искусственный интеллект GLaDOS вновь творит пакости, далеко не хрупкая девушка Челл спасает свою шкуру. Мы снова в лаборатории Aperture Science, но на этот раз для исследования доступна куда большая часть научного учреждения.

Portal 2 выйдет в конце года на PC и Xbox 360. Она будет гораздо больше первой части. Помимо однопользовательской кампании, игра порадует режимом совместного прохождения с отдельным сюжетом. ■



Ну что же ты, принц!

ПРИНЦ ОПАЗДЫВАЕТ

Компания Ubisoft сообщила, что экшн Prince of Persia: The Forgotten Sands выйдет 18 мая, за десять дней до премьеры блокбастера «Принц Персии: Пески времени». Игра выйдет на всех мыслимых платформах, кроме, конечно же, персоналки. PC-версия появится лишь летом, предположительно, в середине июня. Представители Ubisoft не объяснили, чем вызвана задержка релиза. Компания и раньше выпускала PC-версии позже консольных (так было, например, с обеими Assassin's Creed), пытаясь защитить свои игры от пиратов. Но ведь сейчас у Ubisoft новая, сверхнадежная система защиты! Или она не такая надежная? ■

Earthworm Jim возвращается.

АКЦИИ ДЛЯ ЧЕРВЯ ДЖИМА

В финансовом мире обожают отчеты. Из одного такого документа, обязательного к заполнению, но не предназначенного для обывателей, журналисты узнали, что издательство Interplay продало несколько миллионов акций частному инвестору. Источник, пожелавший остаться неизвестным, поведал: компания планирует возродить культовые экшн-серии Descent, Earthworm Jim и MDK. Полученные деньги пойдут на разработку новых игр. Слух любопытный, но вызывает сомнения: полунищая Interplay сейчас разрабатывает Fallout Online и вряд ли может позволить себе еще какие-либо проекты. Хотя, кто знает... ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джейсон Кингсли (Jason Kingsley), генеральный директор Rebellion

– Мы рады, что наша игра Aliens vs. Predator возглавила британские чарты. Нам очень хотелось, чтобы проект был коммерчески успешен, и, думаем, задача выполнена. Сейчас студия ведет переговоры с издательством Sega о выпуске дополнительного контента к Aliens vs. Predator и сиквела. Мы с удовольствием и дальше бы работали над этой серией, ведь столько интересных задумок пока не реализовано.

Забудь о Pure 2.

DISNEY СТАВИТ НА ГЕРОЕВ

Те из вас, кто еще мечтает дождаться выхода шутера Turok 2 или гоночной игры Pure 2, могут оставить всякие надежды. Disney Interactive планирует сократить количество выпускаемых игр AAA-уровня. Ни Turok, ни Pure не окупились. Разработка и реклама игр постоянно дорожают, и выгоднее изготавливать недорогие проекты для консолей Nintendo: Wii и DS. Единственное исключение – игры по мотивам комиксов Marvel (эта компания была не так давно куплена Disney). Игры о Человеке-пауке всегда хорошо продаются.

ФАКТ

1.1

МЛН ДОЛЛАРОВ ПЕРЕЧИСЛИЛА КОМПАНИЯ BLIZZARD В ФОНД, ЗАНИМАЮЩИЙСЯ ПРОБЛЕМАМИ ТЯЖЕЛО БОЛЬНЫХ ДЕТЕЙ.

ПЕРВЫЙ ИЗДАТЕЛЬ GUITAR HERO ЗАКРЫТ

Activision купила RedOctane за $100 млн. – только ради прав на Guitar Hero.

Половину разработчиков Prototype уволили.

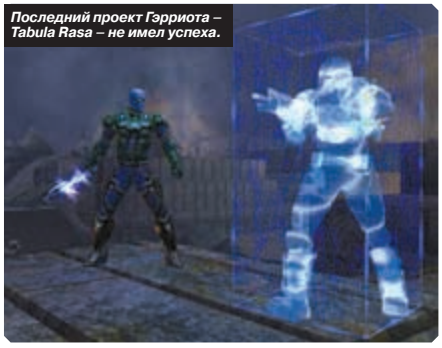
Издательство Activision завершило 2009 год с прибылью в размере 113 миллионов долларов. Однако убытки в четвертом квартале были пугающими – 286 миллионов долларов. Причина тому – снижение интереса геймеров к музыкальным играм в целом и Guitar Hero в частности. А когда падает прибыль, руководство крупных компаний поступает одинаково: объявляет о реорганизации и начинает сокращения. В считанные дни Activision закрыло несколько калифорнийских компаний: RedOctane, которая, собственно, впервые издала Guitar Hero, Underground Development (Guitar Hero: Van Halen) и Luxoflux (True Crime: Streets of LA, Transformers: Revenge of the Fallen).

Но и этого разошедшимся управленцам показалось мало. На биржу труда отправилась сотня сотрудников ванкуверской Radical Entertainment (Prototype, Scarface). Это, между прочим, половина штата. По слухам, Radical делала новую игру о Человеке-пауке, но проект закрыли. Над чем сейчас работают оставшиеся сотрудники студии – неизвестно. Вполне возможно, над Prototype 2.

Сокращения затронули и калифорнийскую студию Neversoft, с 2007 года курировавшую серию Guitar Hero. Точное количество уволенных неизвестно, но, говорят, их немало. По слухам, Neversoft дадут доделать Guitar Hero 4, а потом серию передадут другой студии.

ГЭРРИОТ СНОВА ДЕЛАЕТ ИГРЫ

Космический турист снова хочет делать игры.



Последний проект Гэрриота – Tabula Rasa – не имел успеха.

Культовый геймдизайнер Ричард Гэрриот (Richard Garriott) возвращается в игровую индустрию. В октябре 2008 года создатель Ultima Online отправился на МКС в качестве космического туриста. Когда он вернулся на Землю, то узнал, что уволен (сейчас Гэрриот судится с издательством NCsoft, где трудился над онлайновой ролевкой Tabula Rasa, требуя 24 миллиона баксов) и попрощался с геймерами, сказав, что у него появились новые интересы.

Перерыв продлился полтора года. И вот – Гэрриот снова в строю. Ричард и трое его друзей, с которыми он работал в ORIGIN Systems и NCsoft, основали компанию Portalarium. Гэрриот получил должность вице-президента и креативного директора. Основатели Portalarium говорят, что у их компании есть социальная миссия: при помощи игр бороться с мировыми проблемами. Как это будет выглядеть на деле, не ясно. Первый продукт старт-апа – веб-плагин The Portalarium Player, в котором проигрываются игры, созданные не только во Flash, но и с использованием иных технологий. Компания также анонсировала покерную игру Sweet @$! Poker для социальной сети Facebook.

ФЭНАМ KING'S QUEST ПРИГРОЗИЛИ СУДОМ

Команда The Silver Lining не знает, как быть.

Для любительского проекта The Silver Lining неплохо выглядела.

В 2005 году Vivendi Universal Games добилась прекращения разработки адвенчуры King's Quest 9: Every Cloak Has a Silver Lining. Любительская команда Phoenix Online Studios мечтала дать знаменитой саге King's Quest логическую развязку, однако правообладатель пригрозил судом. Разработчики пытались показать свой проект и клятвенно обещали распространять игру только бесплатно, но суровый издатель был непреклонен. Поклонники King's Quest забросали VU Games петициями с требованием разрешить Phoenix Online продолжить работу. И случилось чудо: издатель сжалился. Фэнам позволили использовать персонажей King's Quest в некоммерческих целях. Изменили только имя игры, она стала называться просто The Silver Lining. Увы, хэппи-энда не получилось. В конце 2007 года произошло слияние издательств Vivendi Games и Activision. Какое-то время Activision Blizzard не было дела до фэнского проекта, но потом кто-то из боссов возмутился, дескать, а чего это мы казенное имущество разбазариваем. И Phoenix Online, незадолго до выпуска первого эпизода The Silver Lining, получила извещение: разработку остановить, все материалы удалить с сайта. Не послушаетесь – разговор продолжим в суде. Энтузиасты не стали спорить с издателем. Сейчас они думают о том, как сохранить команду и что делать дальше. ■

TAKE-TWO СУЛИТ ИГРОВОЕ ИЗОБИЛИЕ

Civilization 5 – только на PC.

Релиз Mafia 2 опять перенесли.

Издательство Take-Two Interactive рассказало о своих финансовых «достижениях» за ноябрь – январь. Хвастаться особо нечем – убытки составили почти 34 миллиона долларов, однако руководство компании таки ухитрилось похвалить себя. Им ведь пророчили бОльшие убытки: год назад потери и вовсе превысили 53 миллиона. Выходит, ситуация выправляется.
В том, что Take-Two заработала больше денег, чем надеялась, «винить» стоит BioShock 2 (в магазины отгружено свыше 3 миллионов копий), Borderlands (продажи приближаются к 3 миллионам), NBA 2K10 (2 миллиона) и Grand Theft Auto 4 (тираж перевалил за отметку… 15 миллионов). Эти игры продолжают продаваться хорошо, однако ставка делается на новинки. В мае выйдет вестерн-экшн Red Dead Redemption, а в период с августа по ноябрь мы получим Mafia 2, L.A. Noire, Max Payne 3 и PC-эксклюзив Sid Meier's Civilization 5. Впрочем, боссы Take-Two не исключают, что какая-нибудь из вышеназванных игр не будет готова в срок, и ее релиз придется перенести. Надеемся, это будет не Mafia 2: ее премьеру отодвигали уже не раз. ■

После Rag Doll Kung Fu Хили сделал LittleBigPlanet.

МАЛЕНЬКАЯ БОЛЬШАЯ СТУДИЯ

Sony Computer Entertainment купила британскую студию Media Molecule. История этой компании напоминает историю Золушки. Художник Lionhead Studios Марк Хили (Mark Healy) в свободное от разработки ролевки Fable время делал компьютерную игру Rag Doll Kung Fu. В 2005 году он показал ее на Конференции разработчиков игр, и, услышав похвалу, решил начать собственное дело. Вскоре была открыта студия Media Molecule, задача которой была «доказать, что даже 20 человек могут сделать игру AAA-уровня». И компания разработала платформер LittleBigPlanet, один из главных PS3-эксклюзивов. ■

Two Worlds II – главный проект SouthPeak в этом году.

КРИЗИС В SOUTHPEAK

Год назад американская компания SouthPeak Games, известная, прежде всего, по ролевой серии Two Worlds, бодро рапортовала о прибыли и называла себя «одним из самых быстро растущих игровых издательств». Однако кризис не щадит никого. Экшны Section 8 и Velvet Assassin хитами не стали, и начало 2010-го управленцы SouthPeak встретили с понурыми головами. Дескать, если не получим кредит от SunTrust Banks, не знаем даже, выживет ли издательство. К счастью, банкиры пошли навстречу, разрешили занять еще 8 миллионов долларов и не требуют ничего до 30 ноября. Вся надежда на Two Worlds 2? ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / 21 – 27 ФЕВРАЛЯ 2010 ГОДА

Название игры	Издатель
1. Napoleon: Total War	Sega
2. Football Manager 2010	Sega
3. Aliens vs. Predator	Sega
4. The Sims 3	Electronic Arts
5. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
6. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
7. BioShock 2	Take-Two Interactive
8. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
9. Left 4 Dead 2	Electronic Arts
10. Mass Effect 2	Electronic Arts

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ STEAM / 21 – 27 ФЕВРАЛЯ 2010 ГОДА

Название игры	Издатель
1. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
2. Napoleon: Total War Imperial Edition	Sega
3. Aliens vs. Predator	Sega
4. Napoleon: Total War	Sega
5. Assassin's Creed 2	Ubisoft
6. SpellForce 2: Gold Edition	JoWood
7. Warhammer 40,000: Dawn of War – Chaos Rising	THQ
8. BioShock 2	Take-Two Interactive
9. Left 4 Dead 2	Valve
10. Mass Effect 2	Electronic Arts

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В DIRECT2DRIVE / 21 – 27 ФЕВРАЛЯ 2010 ГОДА

Название игры	Издатель
1. Battlefield: Bad Company 2 LE	Electronic Arts
2. Star Trek Online Digital Deluxe Edition	Atari
3. BioShock Bundle	Take-Two Interactive
4. Star Trek Online	Atari
5. Dragon Age: Origins – Awakening	Electronic Arts
6. Civilization 4: The Complete Edition	Take-Two Interactive
7. Aion	NCsoft
8. Mass Effect 2 Digital Deluxe Edition	Electronic Arts
9. BioShock 2	Take-Two Interactive
10. Mass Effect 2	Electronic Arts

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ» / 21 – 27 ФЕВРАЛЯ 2010 ГОДА

Название игры	Издатель
1. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
2. Sims 3: Современная роскошь	Electronic Arts
3. Aliens vs. Predator	1С-СофтКлаб
4. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
5. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
6. Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
7. Dragon Age: Начало	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard Entertainment
9. Mass Effect 2	Electronic Arts
10. Call of Duty: Modern Warfare 2	1С

Мы в очередной раз немного подкорректировали рубрику, добавив TOP10 продаж компьютерных игр в России, предоставленный торговой сетью «Союз». Информация оперативная и сомнений не вызывает – именно эти игры сейчас лучше всего покупают наши геймеры. «Союз» ведет два рейтинга продаж компьютерных игр: для DVD-боксов (они подороже) и бюджетных джевелов. Мы выбрали DVD-боксы. Во всем мире компьютерные игры продают именно в такой упаковке.

Переходим к «разбору полетов». Нельзя не отметить крайне удачный старт шутера Aliens vs. Predator. Во всем мире игру покупают диво как хорошо. В Англии Aliens vs. Predator даже на недельку забрался на вершину хит-парада. Оно и понятно: британцы любят игры от местных производителей. Но вот ведь в чем штука: критикам игра не особо понравилась. Оценки низенькие, в районе 6-7 баллов. Тем не менее, это не помешало Aliens vs. Predator стать хитом.

Вообще, в TOP10 так много новинок, что кажется, будто бы это не февральские, а предрождественские чарты. Такова особенность этого года. Многие издатели решили не ждать осени, а выпустить свои потенциальные хиты пораньше. И не прогадали. Геймеры охотно покупают качественные игры, не обращая внимания на сезон. Mass Effect 2 быстро взял планку в 2 миллиона проданных копий, не возникнет проблем и у Battlefield: Bad Company 2. А в ближайшие месяцы выходит еще столько отличных новинок, что кажется, будто Рождество у нас теперь круглый год!

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

АПРЕЛЬ – ИЮНЬ 2010 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Alpha Protocol	**RPG**	**28 мая 2010**
Blur	Racing	25 мая 2010
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	**Action**	**Весна 2010**
Darkness Within 2: The Dark Lineage	Adventure	Апрель 2010
FIFA World Cup: South Africa	Simulation	27 апреля 2010
Front Mission Evolved	Action	Весна 2010
Gray Matter	Adventure	21 мая 2010
Jumpgate Evolution	MMO	27 апреля 2010
Kane & Lynch 2: Dog Days	**Action**	**31 мая 2010**
King Arthur: The Welsh	Strategy	30 апреля 2010
LEGO Harry Potter: Years 1-4	Action	4 мая 2010
Left 4 Dead 2: The Passing	FPS	30 июня 2010
Lost Planet 2	Action	18 мая 2010
Making History 2: The War of the World	Strategy	Весна 2010
Prince of Persia: The Forgotten Sands	**Action**	**Июнь 2010**

Название	Жанр	Дата выхода
R.U.S.E.	Strategy	1 июня 2010
Serious Sam HD: The Second Encounter	FPS	31 марта 2010
Silas	Racing	20 мая 2010
Singularity	FPS	29 июня 2010
SpellForce 2 – Faith in Destiny	RTS/RPG	30 апреля 2010
Split/Second	Racing	18 мая 2010
Superstars V8 Next Challenge	Racing	1 июня 2010
Syberia 3	Adventure	Июнь 2010
The Sims 3: Ambitions	Simulation	4 июня 2010
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	**Action**	**13 апреля 2010**
Toy Story 3: The Video Game	Action	15 июня 2010
Transformers: War for Cybertron	Action	22 июня 2010
Tropico 3: Absolute Power	Strategy	Май 2010
Two Worlds 2	RPG	29 июня 2010
Victoria 2	Strategy	18 июня 2010

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

АПРЕЛЬ – ИЮНЬ 2010 ГОДА

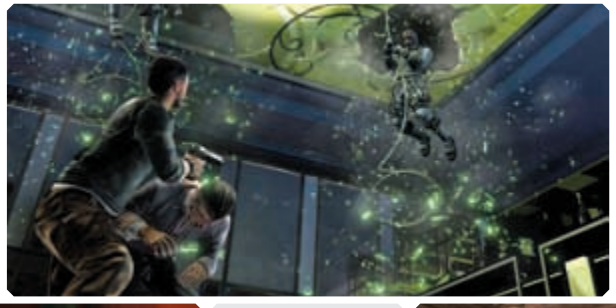
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	Весна 2010
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	II квартал 2010
COLLAPSE: Ярость	CREOTEAM	Бука	Action	Весна 2010
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	II квартал 2010
Insane 2	Targem Games	GFI / Руссобит-М	Racing	2010
Majesty 2: Трон Ардании	1C: Ino-Co	1C	Strategy	Весна 2010
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	II квартал 2010
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2010
Мир танков	Wargaming.net	Wargaming.net	MMO	II квартал 2010
Как достать соседа. Каникулы олигарха	GFI	GFI / Руссобит-М	Arcade	Весна 2010
КрАЗ	1C-Avalon	1C	Racing	2010
Метро 2033	4A-Games	Акелла	FPS	Весна 2010
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	2010
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	II квартал 2010

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ.

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В АПРЕЛЕ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1	2	3	4
	6 **АНДЖЕЛИНА КРОФТ** В этот день в 2000 году издательство Eidos сообщило, что Анджелина Джоли (Angelina Jolie) будет играть Лару Крофт в фильме о расхитительнице гробниц.	7	8			
12	13 **ФИШЕР ВЫХОДИТ НА СВЯЗЬ** Экшн Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction был анонсирован в 2007 году. После нескольких переносов даты релиза и полной переделки игра наконец-то в магазинах.			17 **ПРОДОЛЖЕНИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ** В 2007 году вышла Dreamfall: The Longest Journey, одна из лучших адвенчур года. История, рассказанная в ней, не завершена, и фэны умоляют студию Funcom сделать продолжение.	18	
19 **ПСИХОНАВТЫ ВСТУПАЮТ В БОЙ** Пять лет назад Majesco выпустила первоклассную аркаду Тима Шефера (Tim Schafer) Psychonauts. Увы, как многие шедевры, игра оказалась недооценённой.			22 **47-Й МЕНЯЕТ ЗАКАЗЧИКА** Год назад японское издательство Square Enix купило британское издательство Eidos вместе с Ларой Крофт и бесшумным убийцей со штрих-кодом на затылке.		25	
		28 **ГИЛЬДИИ, К ОРУЖИЮ!** В 2005 году издательство NCsoft выпустило онлайновую ролевку Guild Wars, одну из первых западных MMORPG без абонентской платы.	29 **ДЕНЬ НИКО** Мировая премьера Grand Theft Auto 4 не осталась незамеченной. Игра заработала больше 500 миллионов долларов за первую неделю продаж.	30 **БРАТЬЯ ПРОТИВ ИНОПЛАНЕТЯН** В 1997 году компания Interplay выпустила разухабистый шутер Redneck Rampage, до сих пор любимый многими геймерами со стажем.		

РЕКЛАМА

ПРОБИЛ ЧАС РАСПЛАТЫ
18
www.pegi.info
ИГРА - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.
Когда боги отворачиваются от тебя, они лишают всего, что ты имел. Пришло время поквитаться с надменными небожителями, забрать их силу и отправить обжигать горшки. Одного за другим. God of War 3 - долгожданное завершение знаменитой трилогии. Дай волю своей ярости! Пробил час расплаты!
GOD OF WAR II
PS3
PlayStation 3
GOD OF WAR
PS3
18
SONY
make.believe

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Джон Кармак известен своими инновациями в области компьютерной графики. В 1990 году он воссоздал на персоналке аркаду Super Mario Bros. 3 и предложил проект Nintendo, надеясь на выгодный контракт. Японцы отказали, заявив, что PC их не интересует. Через год Кармак основал студию id Software.

2

Японская компания Sega была основана… тремя американцами в 1940-м на Гавайях. Тогда она называлась Standard Games и поставляла игровые автоматы военным США. В 1952 году фирма переехала в Токио и сменила название на Service Games of Japan. А спустя 12 лет имя поменялось на Sega Enterprises.

3

Издательство Ubisoft, известное всем и каждому по сериям Prince of Persia и Splinter Cell, было основано пятью братьями Гильмо (Guillemot) в 1986 году. Поначалу фирма занималась не разработкой, а только продажей игр от Electronic Arts и Sierra на территории Франции.

4

Сегодня игр о супергероях – видимо-невидимо. Но самая первая – Superman – была выпущена Atari в 1979 году. Самым популярным у разработчиков героем является Человек-паук. С 1982 года вышло больше 35 его «сольных» игр.

5

В финале Civilization 4 твои действия оцениваются в сравнении с деяниями мировых лидеров. Худшая «оценка» – вице-президент США Дэн Куэйл, ассистент Буша-старшего. Ему принадлежит немало глупых высказываний, включая «Настало время человечеству войти в солнечную систему».

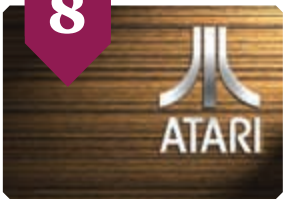
6

Ёсики Окамото (Yoshiki Okamoto) – один из самых значимых людей в Capcom. Он причастен к SF2 и Resident Evil, продюсировал к/ф «Обитель зла». Но мало кто знает, что в Capcom Ёсико оказался после того, как его уволили из Konami: не сумел сделать гоночную игру! «Не мой жанр», – объяснял он после.

7

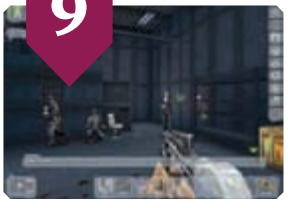
За секунду человек может 16 раз нажать кнопку на геймпаде. Рекорд был установлен японским геймером Тосиюки Такахаси (Toshuyuki Takahashi). Он использовал геймпад от PlayStation 2.

8



Название компании Atari, знакомой всем геймерам как издатель и пионер в области электронных развлечений, пришло из китайской игры го. В го слово «атари» все равно, что шах в шахматах – используется для того, чтобы информировать противника: он вот-вот проиграет.

9



Играя в ролевой экшн Deus Ex, ты можешь заодно прочитать роман «Человек, который был Четвергом» Гилберта Кита Честертона (G. K. Chesterton). Главы романа, написанного в 1908 году и повлиявшего на формирование сюжета Deus Ex, разбросаны по разным уровням игры.

10

Аудиосэмпл Wilhelm scream (истошный крик) впервые прозвучал в 1951 году в одном военном фильме и с тех пор находится в базе саундэффектов, используемых в американском кино и играх. Ныне он стал индустриальной шуткой. Вопль можно услышать в Lost Planet, Scarface и даже LEGO Star Wars.

ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Наслаждайтесь **12 видами спорта** на тропическом острове!

Wii Sports Resort, продолжение феноменальной Wii Sports, поднявшей с диванов и заставившей двигаться миллионы игроков во всем мире, уже в продаже в магазинах Хитзона!

Wii Sports Resort

Невероятно реалистичное управление

Wii MotionPlus

Wii

Nintendo

Дополнительную информацию и адреса магазинов вы можете узнать на сайте www.hitzona.ru

реклама

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: МЕКСИКА

В прошлом номере «Карта мира» серьезно поменяла формат, что пришлось по душе нашим читателям. В новом выпуске мы расскажем тебе об очередной стране и ее игровых студиях в формате краткого, но емкого альманаха, не перегружая лишней информацией. Сегодня у нас в планах море текилы, рай из гамаков и остатки когда-то величественной цивилизации Майя. Мы отправляемся в жаркую Мексику!

- **ОФИЦИАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Мексика (Мексиканские Соединенные Штаты)
- **ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЯЗЫК:** испанский
- **СТОЛИЦА:** Мехико
- **НАСЕЛЕНИЕ:** 111.2 миллиона человек
- **ВВП НА ДУШУ НАСЕЛЕНИЯ:** 8 914 USD
- **ИНТЕРНЕТ-ДОМЕН:** .mx

Мексика наших дней не настолько криминальна, как ее любят показывать в Голливудских боевиках. Но, честно говоря, похищение людей в стране все еще скорее норма, нежели исключение.

СОМБРЕРО КАК КУЛЬТ

Сомбреро – культовый головной убор, часть национального мексиканского костюма. Несмотря на то что в обычной городской жизни современной Мексики уже мало кто ходит в сомбреро, образ этой шляпы стал культовым в кино и видеоиграх и широко используется в индустрии развлечений.

По известности и популярности национальных шляп в мире сомбреро обходят разве что американская ковбойская шляпа и наша родная отечественная шапка-ушанка.

LARVA GAME STUDIOS В НЕЗАВИСИМОСТЬ!

Ранее известная как Immersion Games Mexico, компания разработала несколько игр для всех возможных платформ, но больше всего запомнилась геймерам как разработчик неплохой Cellfactor: Psychokinetic Wars. В начале этого года компания отдалилась от Immersion и объявила о своей независимости. Сейчас в разработке игра по собственному IP.

В игрографии студии присутствуют и такие «шедевры», как Lucha Libre AAA: Heroes del Ring 2011 (кстати, на PC игра так и не вышла).

MEXICO IGDA

В Мексике существует чуть больше дюжины игровых компаний, и меж тем здесь живет и здравствует своя собственная игровая ассоциация разработчиков компьютерных и видеоигр. Правда, в первую очередь ее действия направлены на конфискацию многочисленной пиратской продукции, нелегально ввозимой на лакомый рынок США.

По прогнозам аналитиков, доход от игровой индустрии в Мексике за 2010 год может перевалить за один миллиард долларов. И это при высочайшем уровне пиратства в стране.

ICEBREAKERS КАК ОТКРОВЕНИЕ

Креативные амигосы из Xibalba Studios завезли в знойную Мексику кубометры снега! Их проект Icebreakers мог быть сделан в Норвегии или Швеции, но никак не в жарком мексиканском городе Монтерей. В настоящее время студия упорно развивает созданный бренд и выводит Icrebreakers в онлайн на Flash-стимуляторах.

Костяк команды Xibalba – ветераны игровой индустрии, а разработанные ими игры дважды номинировались на Independent Games Festival.

FRIENDWARE КАК ИЗДАТЕЛЬ

В 2006 году открылся Friendware, крупнейший издатель и дистрибьютор игр на территории испаноговорящих стран Америки. Помимо Мексики, компания издает игры в Аргентине, Чили, Колумбии. Интересно, что на официальном сайте компании массированное продвижение антивирусной защиты ESET NOD32 затмило даже рекламу новых игр.

Собственных игровых разработок Friendware не ведет, но опыт польской Projekt RED («Ведьмак») и отечественной «1С» («Вторая Мировая», «Князь»), подсказывает: никогда не говори «никогда».

TOTAL OVERDOSE ПО-ДАТСКИ

Именно датчане из Deadline Games в сентябре 2005 года выпустили настоящий гимн мексиканскому стилю бандитской жизни. Игра Total Overdose получилась ядреным коктейлем из GTA и Max Payne в локациях голливудской Мексики. Жаль, грядущий Max Payne 3 посвящен Бразилии.

El Matador – еще один жаркий экшн, действие которого происходит в Южной Америке. Выпущен чехами из Plastic Reality. А броское имя «Эль Матадор» – прозвище Хесуса Габриеля Чавеса, мексиканского чемпиона по боксу.

Автор:
Дмитрий Карасев

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Zero Point Software
- **РАЗРАБОТЧИК:** Zero Point Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-4
- **ИНТЕРНЕТ:** www.interstellar-marines.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

INTERSTELLAR MARINES

ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ ПРОТИВ АКУЛ-МУТАНТОВ

Знакомьтесь, Interstellar Marines – смелый эксперимент на тему «как сделать современный экшн без гроша в кармане». А ведь поначалу судьба проекта складывалась довольно будничо – пресс-релизы про «революционные технологии», лицензия на Unreal Engine 3, переговоры с издателями… Но те выдвигали слишком жесткие условия, и студия Zero Point приняла смелое решение – доделать игру, опираясь только на свои силы.

BACK TO THE 80'S

Что интересно, вышеописанные злоключения ничуть не повлияли на наполеоновские планы Zero Point. Разработчики утверждают, что делают не просто проект ААА-класса, а «идеальный научно-фантастический шутер», две главные составляющие которого – «глубокий, захватывающий геймплей» и «продуманный, в чем-то даже философский сюжет». История, которую рассказывает Interstellar Marines, напоминает попурри из научно-фантастических боевиков 80-х годов. Начинается все с того, что наш герой в составе подразделения космических десантников отправляется на Марс, ловить своего бывшего командира, решившего поиграть в космических пиратов. Мятежный генерал, помимо прочих провинностей, украл секретную научную разработку – двигатель с новейшего корабля, который позволит человечеству вырваться за пределы уже освоенной Солнечной системы.

Поймав опального начальника, наш герой получает награду – возможность полететь на вышеупомянутом корабле к одной из далеких планет, где, как считают специалисты, есть разумная жизнь. Однако по дороге в научном отсеке звездолета происходит авария, и корабль заполняют мутировавшие лаборанты вкупе с сухопутными акулами. С трудом отбившись от последних достижений генетики, недоеденные спецназовцы все-таки прибывают на место назначения. Что будет дальше – Zero Point пока умалчивает…

ЧЕТЫРЕ МУШКЕТЕРА

Игровой процесс сделан под стать сюжету – это своеобразная смесь из самых разных идей. Например, в Interstellar Marines будет встроена полноценная ро-

Если легкие ранения медик вылечит прямо по ходу боя, то серьезные травмы потребуют… более серьезного отношения.

Игра разбита на главы, каждая из которых отсылает к определенному жанру. Эпизод с акулами – это, несомненно, survival horror.

левая система – перед отлетом на Марс, тебе, как в заправской RPG, позволят настроить внешность своего персонажа и задать стартовые параметры. Начинать придется необстрелянным новичком, но по мере накопления опыта герой будет получать новые способности. Повоевал немного – научился пользоваться оптическим прицелом, прошел еще одну миссию – вдруг обнаружил, что под стволом у винтовки прикреплен фонарик (это не шутка, освещать себе путь позволено только бойцам не ниже восьмого уровня).

Ролевая система позволит вырастить узкого специалиста. Тебе решать: качок с многоствольным пулеметом, ловкий киллер со снайперской винтовкой или одаренный хакер (видимо, с боевой мышью наперевес). Снаряжение, кстати, можно будет подобрать исходя из выбранного стиля игры – зарабатывая новые звания, ты будешь получать все более широкий доступ к арсеналу космических десантников. Но поскольку грузоподъемность бойцов ограничена, придется решать, чем лучше дополнить стандартную винтовку – подствольным гранатометом, оптическим прицелом или штык-ножом.

Готовить специалистов полезно еще и потому, что Interstellar Marines затачивается под коллективное прохождение. Даже сюжет пишется с тем расчетом, что в роли главных героев выступает подразделение из четырех человек. При этом совместные действия в Interstellar Marines имеют один нюанс – тебе нужно все время держаться как можно ближе к товарищам. Прикрывая друг друга, бойцы получают ряд бонусов (повышается урон, наносимый оружием, медик быстрее лечит раны), а вот поодиночке десантники теряют боеспособность и быстро превращаются в корм для ближайшей акулы. Кооперативный режим, конечно, не новость, но еще ни в одной игре умение бегать толпой не становилось главным залогом выживания...

Пистолеты в игре бывают либо мощные, либо бесшумные, либо скорострельные. То же самое можно сказать про весь остальной арсенал.

«Кого не съем, тех понадкусываю!».

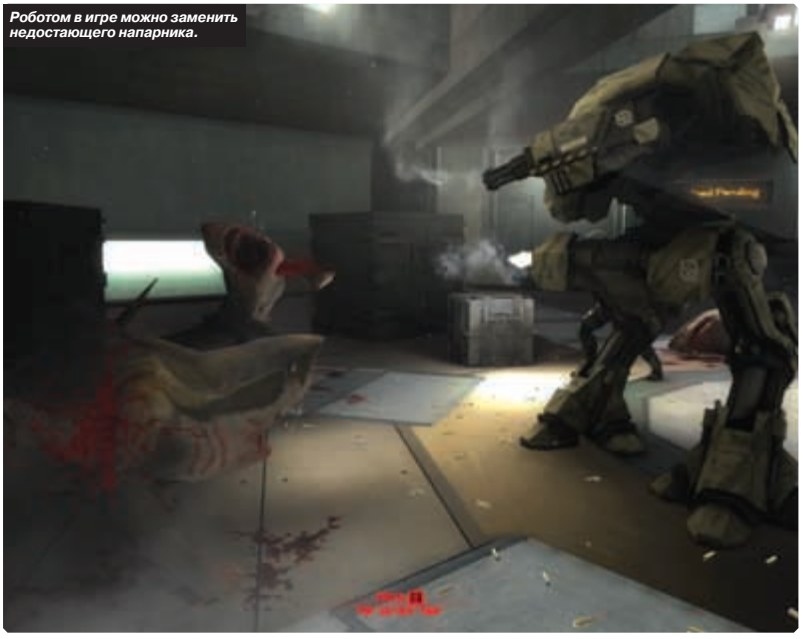
ДОЛЕТИМ ЛИ ДО РАССВЕТА?

Какова степень готовности игры и сколько осталось до релиза, пока не может сказать никто – в том числе сами Zero Point. Одно можно утверждать смело – из этого нагромождения чужих и собственных идей может в итоге получиться крайне интересная и оригинальная игра. Если только она не окажется настолько оригинальной, что будет представлять интерес только для собственных создателей. Остается надеяться, что ответ мы узнаем раньше, чем космические десантники станут составлять костяк армии РФ. ■

СЛУШАЙ МОЮ КОМАНДУ!

Возможностью общаться с товарищами при помощи микрофона уже никого не удивишь. Но и здесь Interstellar Marines имеет свои хитрости. Zero Point является гордым автором системы обработки голоса под названием RTVP (Real Time Voice Porting). Суть ее состоит в том, что произнесенные тобой слова обрабатываются и «озвучиваются» напарникам с учетом обстановки вокруг. Попробуй заговорить в большой зале – обязательно услышишь эхо. Скажи что-нибудь, уткнувшись носом в стену, – и товарищи не смогут разобрать твоих слов.

Не услышит тебя и напарник, убежавший на другой конец зала. А попытка докричаться до него может привлечь внимание врагов. Эта проблема не затрагивает героев, пока у них на голове шлемы (в которые встроена рация). Но ношение каски имеет свои минусы – при опущенном забрале практически пропадает боковое зрение, к тому же «лобовое стекло» быстро оказывается испачкано кровью и фрагментами расстрелянных противников. Приятного мало, особенно когда в каждом темном углу мерещится зубастая акула...



Роботом в игре можно заменить недостающего напарника.

В НАУЧНОМ ОТСЕКЕ ЗВЕЗДОЛЕТА ПРОИСХОДИТ АВАРИЯ, И КОРАБЛЬ ЗАПОЛНЯЮТ МУТИРОВАВШИЕ ЛАБОРАНТЫ ВКУПЕ С СУХОПУТНЫМИ АКУЛАМИ.

ФАКТЫ:

5 с лишним лет игра находится в разработке

4 человека могут проходить игру совместно

18+ таким будет возрастной рейтинг игры

Автор:
Святослав Торик

Перед стартом проходит некоторое время, чтобы все игроки загрузили карту и приготовились к атаке.

Единственный вариант Team Deathmatch подразумевает сложную формулу, собирающую группы игроков из единого пула.

МИР ТАНКОВ

ГУСЕНИЦА СЧАСТЬЯ

- **ЖАНР:** Action/MMO
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Wargaming.net
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-128
- **ИНТЕРНЕТ:** www.worldoftanks.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2 квартал 2010 года

Вследствие некоторой аркадности «Мира танков», игрок – сам себе и командир, и водитель-механик, и наводчик, и стрелок.

На поле танки грохотали, причем делали они это далеко не единожды за всю историю своего существования. Поэтому и разработчики симуляторов не раз обращались к подвигам этих стальных чудищ. К сожалению, жанр настолько обделен поклонниками, что широкая публика ассоциирует танки с компьютерными играми разве что через Battle City («Танчики», то есть). Возможно, «Мир танков» переломит двадцатилетнюю традицию.

Белорусская компания Wargaming.net известна своей любовью к танкам. Правда, доселе изливать ее разработчики предпочитали посредством жанра TBS и RTS: Massive Assault, Domination, «Обитаемый Остров: Послесловие», «Операция Багратион», Order of War. Но рано или поздно должно было случиться неизбежное. Они должны были сделать «убийцу Варкрафта».

КУРС НА ЗАПАД

Переход в новый жанр обошелся малой кровью: движок был аккуратно скопирован из последней 3D-разработки и приведен к нужному состоянию. Более того, сеттинг «Мира танков» непостижимым образом совпал с временной линией Order of War, вследствие чего удалось позаимствовать и модели, и текстуры, и звуки – короче, практически все. Экономика должна быть экономной.
Пресс-релизы вынуждали воспринимать новый проект с заметной долей скептицизма. Танковый симулятор... в онлайне... не, это несерьезно. Кто будет в это играть, когда есть более популярная и гибкая в жанровом плане серия Battlefield? Разве что очень уж упертые поклонники в количестве трех с половиной штук. Однако, после участия в закрытом бета-тестировании, у нас появилась надежда на то, что из игры выйдет что-то путное.

ВЫСТРЕЛ В УПОР

Больше всего «Мир танков» напоминает... Counter-Strike. Сначала нужно выбрать танк из имеющихся в гараже и подходящий боекомплект. Затем – отправиться в очередь на битву. Как только соберется необходимый танковый кворум, начнется боевая часть. Здесь все очень просто: карта более или менее симметрична, на одном ее конце собралась команда с синим флагом за спиной, на другом – с красным флагом. Задача двойная: либо убить всех врагов, либо захватить вражескую базу, постояв возле флага некоторое время. Тут я оказался разочарован собственным скептицизмом, посколь-

Если верстка поставила этот скриншот, значит, мы за объективность! Хотя к релизу игры баги с текстурами должны исправить.

ку игроки активно используют оба варианта выполнения задания. Если уж на стадии бета-тестирования баланс работает – истово молюсь, чтобы к релизу ничего не испортили.

В отличие от Counter-Strike, умение всаживать хедшоты вслепую в «Мире танков» требуется в меньшей степени, нежели способность к тактическому мышлению. Координация группы, выбор маршрута, тонкий менеджмент (ведь в каждом из нескольких десятков танков сидит живой человек) и лидерство – все это нужно хотя бы одному игроку, иначе команда превращается в отряд мальчиков для битья, что само по себе неприятно. Впрочем, независимо от результата битвы каждый получает некое количество очков опыта и местных денег, которые потом вкладываются в танкостроительный завод и в апгрейд текущей боевой единицы.

ГАРАЖНАЯ КОМАНДА

Экипаж в бета-версии менять/покупать/продавать/повышать нельзя, зато выбор танков и комплектующих – поистине огромен. Как утверждают разработчики, в шопинг-лист вошли танки самых разных периодов XX века, хотя основную массу на данный момент составляют только стальные монстры Германии времен Второй мировой и СССР. Каждый танк заботливо снабжен ценником и краткими ТТХ: вес (от которого зависит в том числе и скорость передвижения), тип основного орудия и броня. Стоимость масштабируется в основном по этим параметрам.

Тонкая настройка, навешивание дополнительной/улучшенной аппаратуры и закупка боеприпасов происходит отдельно. Одновременно можно загрузить в танк несколько типов боеприпасов, но их общее количество в любом случае ограничено грузоподъемностью танка. И это тоже тактический момент – в слабо бронированный танк лучше бить фугасом, а в хорошо защищенный – кумулятивным снарядом, чтобы выбить экипаж.

ТОЧЕЧНЫЙ ЗАХВАТ

Соло-игры представлено вообще не будет. К релизу планируется два основных режима – стенка на стенку (Team Deathmatch) и захват базы врага. Разработчики ошибочно называют второй режим Capture the Flag, но это скорее Capture the Point/1-Point Domination, поскольку возвращение на свою базу не предусмотрено условиями игры.

На данный момент игра выглядит многообещающе, и, учитывая репутацию Wargaming.net, мы вполне можем рассчитывать на интересную ММО-«сессионку» в духе Navy Field. ■

Тактико-технические характеристики приведены в щадящем виде – если бы из игры делали действительно онлайновый танковый симулятор… но лучше не будем о грустном.

КАЖДЫЙ ТАНК ЗАБОТЛИВО СНАБЖЕН ЦЕННИКОМ И КРАТКИМИ ТТХ: ВЕС, ТИП ОСНОВНОГО ОРУДИЯ, БРОНЯ И ТАК ДАЛЕЕ.

Как и в классическом Domination/Capture the Point, кто-то должен остаться сторожить базу.

На данный момент не вся баллистика работает, как того хочется игроку – навесом через забор могут выстрелить только ветераны баталий.

МИМО ЛЕСА

Сценарий ролика:

Орк забирается на крепостную стену и бежит к группке вооруженных эльфов. Предсмертные крики, анимации падения, якобы кровь. В конце яростной схватки зеленокожий добивает последнего врага и победно вскидывает окровавленные руки. Внезапно – дрожит земля, трясется крепостная стена, орка накрывает тень… а за ней – и ее хозяин, танк модели Т-34. Бэкграунд меняется, пока камера едет за танком, и уже через пару секунд на экране проявляется неуказанная битва: раздается лязг орудий, рвутся снаряды, отлетают куски обшивки. Под стук нижних челюстей зрителей на экране появляется название проекта – «Мир танков».

Что тут скажешь – отлично у Wargaming.net работает PR-отдел. Молодцы!

ФАКТЫ:

0 орков, эльфов, хоббитов, гоблинов и троллей

6 месяцев пройдет от релиза до первого дополнения

50 и более моделей танков в полной версии игры

Автор:
Денис Кублицкий

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Atlantica Online
- **ЖАНР:** MMORPG/TBS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NDOORS Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Innova
- **РАЗРАБОТЧИК:** NDOORS Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.atlantica.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2010 года (английская версия вышла 30 октября 2008 года)

АТЛАНТИКА

САМ СЕБЕ ГРУППА

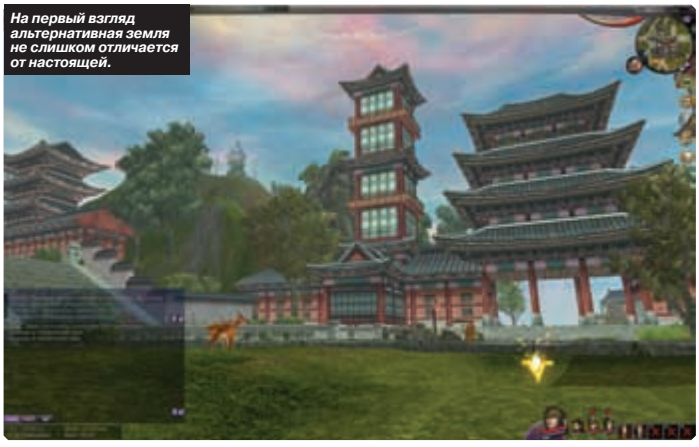
Как сделать так, чтобы перспективный проект остался без заслуженного внимания? Элементарно: выпустить его одновременно с релизом крупной и ожидаемой игры в схожем жанре. Именно такая судьба постигла «Атлантику», английская версия которой отправилась в свободное плавание через месяц после выхода Warhammer Online и за две недели до появления на прилавках Wrath of the Lich King.

ШАНСЫ НА ПОБЕДУ ВО МНОГОМ ЗАВИСЯТ ОТ УМЕНИЯ ИГРОКА ПОДОБРАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ СОСТАВ ОТРЯДА ДЛЯ КАЖДОЙ СХВАТКИ.

Результат не заставил себя ждать: «Атлантика» получила отличные оценки нескольких сайтов… и прошла мимо всей остальной прессы, занятой распределением наград между главными хитами года (напомним, что в 2008 также вышли Age of Conan, EverQuest 2: The Shadow Odyssey, «Властелин колец Онлайн: Копи Мории» и два дополнения к EVE Online). Кроме того, «Атлантика» является условно-бесплатной, а тогда к играм с такой моделью оплаты относились более предвзято. Как оказалось, в данном случае совершенно неоправданно: у NDOORS получилось не только перенести пошаговую тактику в онлайн, но и сохранить при этом традиционные для MMORPG элементы. Итак, наверстываем упущенное полтора года назад: пока пробуем англоязычную версию, а рецензию напишем после выхода локализации.

ШАГ ЗА ШАГОМ

На первый взгляд «Атлантика» ничем не отличается от типичных фэнтезийных MMORPG. Выбор из девяти классов при создании героя (один из них, маньяк с бензопилой, доступен только при достижении 100 уровня другим твоим персонажем), ячеистый инвентарь, всяческие задания, куча каналов чата, вид от третьего лица, возможность бегать по локации в реальном времени, бродящие по соседней поляне монстры. Но стоит напасть на одного из них, камера делает финт ушами, открывая разделенное на клетки поле с армией противника, – хотя на глобальной карте отображается один монстр, в сражении участвует группа врагов. Но и герою не придется воевать в одиночку: ты можешь завербовать несколько наемников (их количество зависит от уровня персонажа), которые, так



На первый взгляд альтернативная земля не слишком отличается от настоящей.

Но у нас на ближайшей полянке фей точно нет.

ОТ АТЛАНТИДЫ ДО НАШИХ ДНЕЙ

Действие игры происходит в вымышленном мире, раскинувшемся на северном полушарии Земли и вобравшем в себя несколько временных отрезков из истории человеческой цивилизации. Здесь тесно переплетаются мифы и реальность, а известные личности (например, Вильгельм Телль и Марко Поло) живут рядом с ужасными монстрами (гарпиями, людоедами и демонами). Русский сайт «Атлантики» делает акцент на необычном игровом сеттинге и представляет собой стилизованную карту Евразии и Африки. Выглядит действительно классно, надеемся, информационное наполнение сайта в будущем тоже не подкачает – сейчас описаний там немного.

Задания в игре вполне стандартны, разве что камера при общении с NPC фиксирована.

Если соответствующая опция включена, камера показывает наиболее эффектные моменты.

Но управлять камерой можно и вручную.

же как альтер-эго игрока, получают опыт, растут в уровнях, могут носить различную экипировку и прокачивать умения. В плане механики битв и развития бойцов «Атлантика» здорово напоминает JRPG и первые две части Disciples. Здесь воины так же стоят на месте (на самом деле, они могут перемещаться между клетками поля, но это необходимо только для поднятия трофеев и смены построения), осыпая друг друга ударами, стрелами и фаерболами. Здесь тоже можно использовать зелья и спецумения, а бойцы отличаются возможностями атаки. Мечники и лучники способны ударить только одну цель, копейщики и стрелки наносят повреждения врагам, стоящим на одной линии, а воин с топором бьет находящихся перед ним противников. Естественно, бойцы ближнего боя не могут подобраться к цели, закрытой другим недругом, пушкари не умеют стрелять по летающим врагам, а хлипкий маг вмиг сыграет в ящик на передовой. Шансы на победу во многом зависят от умения игрока подобрать правильный состав отряда для каждой схватки – именно поэтому с собой можно таскать до 18 наемников и при необходимости менять состав ударной группы. А если ты совсем уверен в непобедимости своих протеже, за отдельную плату можно купить возможность включить автоматический бой.

К ЗАВОЕВАНИЮ МИРА

Но как же давно известные проблемы пошаговых стратегий при игре по сети? Не беспокойся – длительность каждого хода строго ограничена, так что даже бои с другими игроками (да, тут есть PvP) не затягиваются. При этом пары десятков секунд, отпущенных на ход, вполне хватает для принятия решений и воплощения их в жизнь. Благо, все умения бойцов можно повесить на «горячие клавиши», а атаковать твои подопечные способны одновременно. Съедает ценное время только виртуальный оператор, выбирающий красивые ракурсы (а-ля «Демиурги» и HoMM5), но эту функцию можно в любой момент отключить.

Учитывая размер каждого отряда (основной персонаж и до 8 наемников), авторы «Атлантики» разрешают объединяться в группы только с одним или двумя игроками. Впрочем, даже так в бою участвует до 54 бойцов (27 с каждой стороны), а тебе приходится не только управлять своим войском, но и следить за действиями союзников и противников. Нетривиально? А то! Зато здесь нет рейдов, и собраться втроем для прохождения подземелья гораздо проще, чем найти двадцать с лишним человек, готовых весь вечер просидеть за мониторами. Насколько популярной «Атлантика» будет у нас, узнаем уже совсем скоро – к моменту выхода этого номера Innova должна начать закрытое тестирование локализации, а там и до выхода в массы недалеко. ■

СТОИТ НАПАСТЬ НА МОНСТРА, И КАМЕРА ДЕЛАЕТ ФИНТ УШАМИ, ОТКРЫВАЯ РАЗДЕЛЕННОЕ НА КЛЕТКИ ПОЛЕ С АРМИЕЙ ПРОТИВНИКА.

Опыт дают не только за убийства, но и за нанесенный противнику урон. Иногда над врагами появляется надпись «Бонус» – тогда опыта дают больше.

ФАКТЫ:

9 классов персонажей

18 наемников может сопровождать героя

130 максимальный уровень персонажа

Автор:
Петр Сальников

В КАКОМ УХЕ У МЕНЯ ЖУЖЖИТ?

Звук – одна из важнейших составляющих любой видеоигры (если мы говорим не о браузерных казуалках). Только, в отличие от женщин, большинство игроков все же любит глазами, а не ушами, поэтому как в дружеских беседах и на околоигровых форумах, так и в профильных СМИ звуку уделяется крайне мало внимания: главное, что графон красивый и не тормозит!

Тем не менее, есть ряд игр, половина успеха которых – в качественном звуковом оформлении. Из свежего на ум прежде всего приходит Aliens vs. Predator – коллега Святослав Торик в своей недавней рецензии упомянул, что игра отличается прекрасным звуком. И не соврал: стоит выключить колонки – и игра будто умирает. Процесс оживления игры называется саунд-дизайном, и именно об этой работе пойдет речь в сегодняшней статье. Прибавь басов в левый монитор!

ПОМОЩЬ ЗАЛА

Несмотря на то что профессия игрового саунд-дизайнера – штука такая же новая, как и сами видеоигры, корни ее уходят в прошлое настолько далекое, что когда я только начинал копаться в источниках, даже близко не мог представить себе, насколько глубоко спрятана истина. Если отбросить архаичную мишуру типа ритуальных танцев австралопитеков, то первые подобия саунд-дизайнерской работы появились в середине XV века в Италии: в какой-то момент театральное искусство пришло к тому, чтобы для усиления эмоций и переживаний, вызываемых у зрителя просмотром перфоманса, наряду с актерами использовать посторонние источники звука. Знаете, как в школьном спектакле: героиня пятиклассницы Наташи дает герою пятиклассника Валеры пощечину, и одновременно с сымитированным ударом классная руководительница, сидящая в актовом зале на первом ряду, хлопает в ладоши. Вот примерно так, только на дворе XV век.

ЦИФРА НЕ ПОБЕЖДАЕТ

Значительно позже, когда появилась звукозапись, отдельно взятые эффекты за-

КОРОБОЧКА НЕИСТОВСТВА

Прогрессу, как он ни старался, не удалось убить живые звуковые эффекты: в эпоху нанотехнологий все еще популярна профессия артиста, который, подобно классной руководительнице из школьного актового зала, хлопает в ладоши в нужный момент.

Речь о так называемых шумовиках, в английской речи упоминающихся как foley artists. Их работа – создание живого звукового сопровождения к медиапродуктам, будь то фильмы или видеоигры. Гипотетический Вася приезжает в студию с небольшим чемоданом, внутри – несколько пар обуви, дверные петли, баночки-скляночки и прочая дребедень. Никогда не задумывался, как создавался звук удара ножом в какой-нибудь Counter-Strike или Commandos? Элементарно: несколько микрофонов, тесак, кочан капусты и хорошее пространство для размаха. Попробуй проделать дома небольшой эксперимент, с силой вонзив нож в несчастный овощ, – получится самый настоящий backstab.

Зачем нужно несколько микрофонов? Затем, чтобы записать один и тот же звук в разном окружении: вот кого-то бьют ножом прямо у тебя под носом, вот кто-то получает перо в бочину за углом, а вот тебя и самого настиг коварный удар исподтишка. Если микрофон в студии всего один (либо звук записывается в домашних условиях – не все могут позволить себе конденсаторные микрофоны по $2000), то можно, конечно, решить эти вопросы банальным прибавлением/убавлением громкости и наложением соответствующих эффектов реверберации. Но гораздо правильнее записать один и тот же звук с полноценной панорамой: ни один цифровой эффект по качеству не сравнится с реальным распространением звуковой волны в пространстве.

писывали на граммофон: первый случай подобного звукового оформления был зафиксирован в Лондонском театре в 1890 году – в одной из постановок использовался звук детского плача. Но вернемся к играм. Да, на дворе уже XXI век, и цифровые технологии позволяют создавать звуки, максимально близкие к их природным аналогам; тем не менее, живой звук в саунд-дизайне ценится на вес золота и стоит соответствующих денег: если ты думаешь, что танки в твоей любимой стратегии грохочут MIDI-семплами, то ты ошибаешься. Вот цитата из блога саунд-продюсера Gaijin Sound Павла Стебакова (мы обязательно встретимся с Пашей на страницах твоего любимого журнала, но в следующий раз): «Зажимать уши, когда стреляет БМП-2, особого смысла нет, так как разрывает буквально изнутри. Ветер дул в нашу сторону, порохового дыма от выстрелов было столько, что мы, видимо, немного обожгли горло. Пара удачных дублей с этим юнитом не получилась, так как рекордер тупо прекращал запись, при таком-то грохоте. Наверное, ему тоже было ссыкливо».

КАК ПРОЙТИ В БИБЛИТЕКУ?

Впрочем, мелочи типа звука шагов, открывающихся-закрывающихся дверей, бьющегося стекла, лая собак и прочего обычно берут из общедоступных библиотек. Звуковые архивы – как платные, так и совершенно бесплатные – содержат огромное количество файлов, и не надо быть семи пядей во лбу, чтобы подобрать звук нужной продолжительности для, например, рядового лесного пейзажа: пустил себе фоном сверчков, и дело сделано. Другой вопрос, как сделать так, чтобы звуковое оформление в твоей игре не превратилось в мыло из общественного туалета, которым вымыто столько рук, что оно уже ничего не отмывает, только пачкает. Речь идет о сверхпопулярных звуках, которые кочуют из одной игры в другую, причем и производитель у этих игр разный, и издатель, а саунд-дизайнер и в ус не дует, что ровно с таким же звуком перезаряжа-

ли другую винтовку в другой игре. Или, к примеру, популярный в играх-триллерах звук хаотичного пиццикато: кем и где только он не был использован – от «Секретных материалов» до Vampire: The Masquerade Bloodlines. Лень в саунд-дизайне, как и в любых других делах, на выходе негативно сказывается на качестве выпускаемого продукта. Но и не только в лени дело.

НА СДАЧУ

Тут уместно напомнить тебе о том, что спрос рождает предложение. Разработчики и издатели видеоигр руководствуются мнениями профильных СМИ, а мы уже определились, что там пишут, по большей части, о красивой картинке, да и это оправданно: скриншот звука не сделаешь, а простой игрок возьмет журнал, выпучит квадратные глаза при виде больших иллюстраций и побежит покупать игру. Грубо говоря, если смотреть на вопрос под этим углом (а заодно представить себе идеальный мир без пиратства), то графика, как ничто иное, в большей степени влияет на продажи игры. Соответственно, и денег на нее выделяется по максимуму. На работу со звуком же в России, как правило, выдают то, что останется. Поэтому на натуральные звуковые эффекты, живые инструменты и настоящие оркестры тупо не хватает денег.

РОК-ЗВЕЗДА

Так или иначе, есть как минимум один повод для радости: если у нас появились саунд-дизайнеры как таковые и компании, сосредоточенные именно на звуковом оформлении, – значит, дела в индустрии медленно, но верно идут в гору. На следующих страницах ты увидишь интервью с ведущим российским саунд-дизайнером Сергеем Фоминым, он расскажет о том, почему звуковой дизайн в играх сложнее, чем в кино, и о ком в русском геймдеве ходят легенды.

НЕ БУДЕМ УКАЗЫВАТЬ ПАЛЬЦЕМ

Несколько лет назад в процессе разработки некоей отечественной игры одному звукорежиссеру было дано задание записать звуки, издаваемые гориллами: в игре крупные обезьяны на одном из первых уровней присутствовали в качестве врагов-монстров. Люди поехали в московский зоопарк, получили доступ в вольер к гориллам, обвешали зверей датчиками, установили несколько микрофонов, включили рекордеры и стали слегка бить обезьян током – не сильно, просто для того, чтобы они перестали сидеть на пятой точке, жуя бананы, и начали хоть что-то делать. Записали. Принесли разработчикам, те послушали и говорят: это не горилла, это свинья. Отнесли продюсеру, тот тоже: ну свинья же. Тут, понятно, стоит сказать, что слух этих людей не по их вине был испорчен гипертрофированными звуками из уже упоминавшихся библиотек: когда смотришь фильмы о приключениях в дикой природе, где гориллы орут так, будто они динозавры, волей-неволей к такому звуку привыкаешь. Но, черт подери, «свинья»?!!

РОК-ЗВЕЗДА СЕРГЕЙ ФОМИН: ВСЕ НАЧАЛОСЬ С ГИТАРЫ

? Расскажи о себе. Как ты пришел в профессию саунд-дизайнера, где учился, чем вдохновлялся? Твой первый опыт в саунд-дизайне, каким он был? Были ли какие-то сложности, появления которых ты вовсе не ожидал, серьезные препятствия, из-за которых, может быть, появлялось желание бросить все к чертям?

Привет. Меня зовут Сергей Фомин, я саунд-дизайнер. Моя работа – создание и внедрение звуков в игру. Профессия игрового саунд-дизайнера появилась совсем недавно; возможно, в будущем у нас будут созданы хотя бы факультативы, но сейчас учиться приходится самому и даже помогать в обучении другим: в прошлом году на КРИ 2009 я читал лекцию о саунд-дизайне. Информацию можно находить в Интернете, слушать звук в играх и фильмах, читать интервью и смотреть видеоролики о создании звуков, общаться с коллегами. Но главный способ обучения в данный момент – непосредственно работа.
Вдохновляюсь я теми решениями, которые максимально эффективно позволяют использовать звук для передачи информации об объекте: с помощью звука можно передать историю, характер, эмоции, фактуру, вес, движение, состояние здоровья и любую другую характеристику предмета. Первый опыт саунд-дизайна был изучением принципов работы гитарных эффектов и попыткой сделать некое новое, «космическое» гитарное звучание. Я записал эти эксперименты на кассетный магнитофон и несколько копий подарил друзьям. Получив очень теплые отзывы, я без каких-либо препятствий или сложностей, с огромным желанием развиваться в профессиональном плане, продолжил заниматься саунд-дизайном, что делаю и сейчас.

? Расскажи, пожалуйста, о саунд-дизайне в современных играх – есть ли что-то, что раньше делали лучше, чем сейчас, или наоборот? Что думаешь о западном звуке и в чем его основные отличия от отечественного? Если эти отличия не в пользу России – опиши, в чем причины отставания российской индустрии от западной в этом ключе.

Саунд-дизайн, как и компьютерные игры в целом, быстро развивается, и с каждым новым игровым релизом его качество заметно улучшается. Появляются новые технологии, использование которых помогает добиться более продвинутых результатов, снижаются ограничения за счет повышения производительности компьютеров. Возможно, тут будет уместна параллель с игровой графикой.
Западный звук от российского отличается точно так же, как отличаются индустрии. Основные различия – это квалификация специалистов и размер бюджета, выделяемого на звуковое оформление. Разница этих моментов и есть отставание в уровне развития – на больших проектах она является определяющей и существенно влияет на результат. Надеюсь, с ростом российских компаний-разработчиков и повышением качества проектов эта разница будет сокращаться.
Над Battlefield Bad Company 2 трудились четыре программиста звука, а у нас о таких специалистах только легенды ходят. Звук в игре – это не только запись или генерация эффектов, это работа с инструментами внедрения и даже их создание. В западных компаниях существуют отдельные должности специалистов по вне-

ГЕНЕРАЛ ПАТТОН

Для упомянутой Сергеем игры Left 4 Dead озвучением зомби занимался знаменитый музыкант Майк Паттон (Mike Patton), вокалист Mr. Bungle, Fantomas, Peeping Tom, Tomahawk и, разумеется, знаменитых Faith No More. Паттон, как ни крути, – гений. В современной музыке нет ни одного вокалиста, который настолько технично управлял бы своим голосом: натурально, то как зверь наш Майк завоет, то заплачет, как дитя.

Музыкальность Майка Паттона – вещь, кажется, совершенно необъятная: за свою карьеру он успел поработать во множестве стилей – от рэпа до грайндкора; занимался саунд-продюсированием, экспериментировал со звуком, как только мог. Многогранность его творческой личности подтверждает наличие в портфолио двух абсолютно разных коллективов: в составе Mr. Bungle Паттон исполнял совершенно инфернальное шапито с текстами про горящую жопу и немыслимыми аранжировками, смешением джаза и альтернативного металла. Четко выразить стиль его работы в Mr. Bungle можно словами «по реке плывет кирпич, деревянный, как стекло». Другая грань его деятельности – сравнительно свежий коллектив Tomahawk, вплоть до третьего альбома занимавшийся исключительно альтернативным роком. Однако во время начала работы над третьей пластинкой выяснилось, что гитарист группы планирует защищать диплом на тему древней культуры американских индейцев. Паттон, не долго думая, предложил сделать весь альбом в стиле индейской музыки, и в результате один из экземпляров этого диска послужил приложением к диплому. Комментарии, думаю, излишни.

дрению звуков в игру, их задача – наделить созданные саунд-дизайнером звуки способностью жить в игровом мире. И если легенды о существовании в России программистов звука подтверждались в паре компаний, то о профессионалах внедрения звуковых эффектов в России я еще не слышал. Как видишь, разницу в развитии игрового звука подтверждает даже энтропия профессий.

? Думаю, игрокам было бы интересно узнать, в чем отличия – а они, понятно, есть, – звукового дизайна игры от саунд-дизайна в кинематографе. Технические особенности, какие-то тонкости, которых сразу не понять?

Отличий звукового дизайна в кинематографе от такового в играх много, и я убежден, что игровой саунд-дизайн сложнее в реализации и требует множества дополнительных знаний. Главное отличие состоит в интерактивности звуковой картины происходящего в игре и заранее известных действий (статичности) в кинематографе: я озвучиваю трейлеры для игр, игровые видеоролики, и всегда знаю, что произойдет в следующий момент. В игре же в некоторой степени я могу предсказать, как сложится звуковая картина, но заставить ее хорошо звучать намного труднее: надо, чтобы каждый звуковой эффект хорошо сочетался со всеми остальными, потому что они могут звучать одновременно.

Еще одно ключевое отличие заключается в присутствии ограничения на количество звуков для одного объекта в играх и отсутствие ограничений в фильмах. Например, для фильма можно использовать сколько угодно различных звуков шагов по гравию, выстрелов, магических эффектов или фраз у персонажа, а в играх есть ограничение выделяемой на эти звуки оперативной памяти. Одна из задач игрового саунд-дизайнера – сделать звуки так, чтобы их количество было не очень большим, но при этом они не надоедали игроку.

? Какие проекты на сегодняшний день, по твоему мнению, заслуживают особого внимания со стороны звукового оформления? Речь, понятно, как об отечественных, так и о зарубежных разработках. Есть игры, в которых больше половины работы делает звук, из старых первой на ум приходит Doom 3: отключил звук – и игры нет. Мы думаем, это можно считать своеобразным комплиментом в адрес саунд-дизайнеров. Можешь ли ты назвать подобные игры, которые тебе, как профессионалу, особенно понравились?

В данный момент я восхищен саунд-дизайном голосов зараженных в Left 4 Dead. Восхитительно выполненная работа. Теплые воспоминания оставили после себя сериалы Battlefield и Call of Duty; Dead Space, благодаря хорошей работе саунд-дизайнеров, заставляла вздрагивать в нужные моменты. Неожиданно впечатлила Little Big Planet: при общей наивности происходящего, звук в этой игре на высшем уровне.

Из отечественных разработок особо выделю «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» и «Анабиоз», вот уж где действительно нет звука – нет игры. ■

Сайт студии Сергея Фомина – http://phomin.com.

Авторы:
Кирилл Перевозчиков, Петр Сальников

DIVINITY 2: ПЛАМЯ МЕСТИ

РЕПОРТАЖ С МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРЫ ПРОДОЛЖЕНИЯ DIVINITY 2

Редакционный почтовый ящик содрогнулся: пришло письмо из Snowball Studios. «Ура! – кричало министерство правды отдел пропаганды, – к нам приезжает Свен Винке (Sven Vincke), глава Larian, он будет показывать новую игру во вселенной Divinity, обязательно приходите, будет очень круто!» Ничего себе, подумала редакция твоего любимого журнала. Вроде Divinity 2 вышла совсем недавно, а Свен вдруг взялся за новый проект! Обрадовавшись такому повороту событий, мы набросали небольшой список безжалостных вопросов и отправились на презентацию; но потом выяснилось, что вопросы мы готовили зря, да и почтовый ящик, в общем, тоже дрожал понапрасну: Свен решил показать «РС ИГРАМ» и некоторой объективной прессе обыкновенное дополнение, в котором ничего нового, кроме нескольких приятных твиков, – нет. И даже хуже: нам не показали практически ничего.

«Вот здесь у нас будет крутая текстура, а вот эта анимация еще не готова, пожалуйста, не смотрите на нее!» – взволнованно начинает Свен, генеральный директор студии, подарившей миру Divine Divinity и Divinity 2: Ego Draconis. По экрану в это время подозрительный мужчина в доспехах яростно исполняет двойные сальто в режиме нон-стоп, Свен определенно наслаждается полностью законченной анимацией прыжка. «А чо это за батоны на земле валяются?» – скучно спрашивают из зала. «А! Это еще один побочный квест, как видите, у нас очень много побочных квестов». Идет второй час презентации аддона «Divinity 2: Пламя мести», Свен все

никак не может закончить квест про говорящие овощи. «Какая-то колдунья обиделась на клуб благородных джентльменов и превратила их в гнусные разговаривающие овощи, – жалуется он. – Сейчас я прочитаю их мысли, и мы поймем, что если съесть вот этот замечательный помидор, то можно стать сильнее! Но как это отразится на текущем квесте – еще вопрос».
Знакомые с оригинальной игрой журналисты то снисходительно улыбаются, то не стесняясь зевают: битый час взволнованный разработчик в поте лица показывает сильно затянувшийся квест, зал время от времени плюется вопросами типа «а что мы вообще ищем» или «зачем герой зашел в такой-то дом», – видно, что народ отчаянно хочет хлеба и зрелищ. Новые квесты мы и сами могли бы оценить, спасибо, и подтекст вышеуказанных вопросов ясен: что мы тут вообще делаем. Заметно, что логическую нить потерял уже и сам виновник торжества, периодически бросающий недвусмысленные взгляды в сторону Сергея Климова, генерального продюсера Snowball Studios.
Свен лихорадочно перебирает распечатанные листочки с чит-кодами и прохождением и поспешно извиняется за «неровности», ведь он первый раз ведет презентацию. «И извините за факапы», – бодро переводит Сергей Климов. «Я не говорил такого слова! Я сказал «неровности»! – возмущается бельгиец и спускается вместе с главным героем в черное-черное подземелье, чтобы бить там безногих приведений с помощью очаровательного некрозавра. Публика, не видевшая оригинальную Divinity 2 в глаза, начинает высказывать осторожные восторги: ой, смотрите, какой некрозаврик классный, а он был в первой части? Ох, круто: надо поиграть! Ой, а тут битвы в риалтайме что ли? Почти как в Готике!
«Скажите, а будет ли резиденция игрока прокачана до максимума, или ее надо будет апргейдить?» – грозно спрашивает один наш объективный коллега. – «Эээ...

Битва с участием воздушных кораблей и главного героя в образе дракона выглядит именно так. Правда, показывали нам ее всего несколько секунд.

Ритуальные жертвоприношения, театр из актеров-привидений – в мире Divinity возможно практически все.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Свен Винке

**«Я, кажется, забыл спросить у дерева что-то важное... Пойду уточню у морковки!»
«Это просто один из квестов, вы не подумайте ничего плохого! Игра не про овощи!»
«When everything is green the answer shall be seen, ta-da-ta-da-ta-daaa...»
«А вот сейчас мы постепенно приходим к тому моменту, за который нам пришло очень много писем с ненормативной лексикой».
– Полчаса беготни, неудачных прыжков по платформам, и, в очередной раз сорвавшись в пропасть, Свен говорит: «м-да, видимо не получится показать вам этот момент». – «Что, он еще даже не начался?» – «Нет, – весело подхватывает Сергей Климов, – все еще впереди!» – «Давайте лучше поищем арбуз», – самоотверженно предлагает Свен.**

да, – отвечает Свен и умоляюще смотрит на Сергея Климова. «Мы пока не готовы разглашать такую информацию, – резко осаживает объективного корреспондента Климов. – Без комментариев».
В определенный момент Свен, собравшись с мыслями, прекращает шарить по подземелью и, вздохнув, признается, что забыл, что тут надо делать дальше. Ну и ладно. На вопрос «почему у персонажей такие странные голоса» он отвечает: «мы пока даже не брались за актерскую озвучку, все герои говорят голосами разработчиков». Мы искренне не понимаем, какой смысл показывать прессе настолько черновой вариант игры, но организаторам мероприятия это, очевидно, кажется вполне приемлемым зрелищем – ведь эксклюзив, ведь мировой анонс!
«А теперь еще один квест, – продолжает Свен. – В городе появилось дерево, которое убивает людей. С ним нужно поговорить на эту тему, но никто не в курсе, на каком языке разговаривать с деревьями. Как вы видите, у нас очень разнообразные квесты». В это время на экране Собеседник главного героя задумчиво чешет ирокез легионерского шлема. «Большая просьба не снимать это на камеру, анимации в игре еще нуждаются в доработке», – хмурятся представители Snowball. А Свен начинает рассказывать забавную историю про своего русского друга, гражданина Бельгии, который очень жаловался на повышенную сложность загадок и акробатических упражнений в игре, равно как и тысячи фанатов Divinity, обитающих где-то на интернет-форумах. «Мы добавили больше подсказок для загадок, а акробатика стала чуть проще», – разводит руками разработчик и начинает решать пазл, регулярно консультируясь с листочком чит-кодов. С третьего раза у него получается – надо было зажечь в подземном коридоре все светильники, чтобы открылся тайный проход! Дальше – акробатический сеанс, и тут у Свена начинают сдавать нервы. Девятый раз подряд падая в пропасть (абсолютно безо всякого вреда для здоровья, это ведь RPG!), он клятвенно обещает сообщить «кому надо» о недоработке и обязательно ее исправить в финальном релизе.
Оставив за кадром обещания о 150 новых предметах, 15 часах игрового времени, улучшенной графике и старых-новых неисследованных локациях, перейдем к главному: «Divinity 2: Пламя мести» – это аддон, напрямую продолжающий сюжетную линию «Крови драконов». «Многим не нравилось, как заканчивалась Divinity 2, поэтому мы решили продолжить историю, – разводит руками Свен. – Но мы вам этого, разумеется, не покажем. А покажем лучше квест про театр!». Ах да, квест про театр. В один прекрасный момент к главному герою обратится за помощью безногое приведение с непроницаемым выражением лица. При жизни этот призрак был режиссером и теперь мечтает поставить пьесу с помощью других призраков и… главного героя. Но для того чтобы выступить в таком сложном амплуа, нам придется прове-

«В ГОРОДЕ ПОЯВИЛОСЬ ДЕРЕВО, КОТОРОЕ УБИВАЕТ ЛЮДЕЙ. С НИМ НУЖНО ПОГОВОРИТЬ НА ЭТУ ТЕМУ, НО НИКТО НЕ В КУРСЕ, НА КАКОМ ЯЗЫКЕ РАЗГОВАРИВАТЬ С ДЕРЕВЬЯМИ».

сти операцию по смене пола – ее как раз делает колдунья, живущая неподалеку… «Таких квестов в Divinity 2 будет действительно много», – поясняет гендиректор Larian. «А главный герой по-прежнему умеет превращаться в дракона?» – спрашивают из зала. «Совершенно верно». В подтверждение своих слов Свен впивается глазами в заветный листочек, набирает в консоли сложную комбинацию и объявляет, что сейчас покажет «эпический уровень». На экране появляется видеоролик с огромными буквами FRAPS где-то сверху (в зале смеются)– не успев начаться, видео сменяется наспех нарисованными концепт-артами. Здесь будут гигантские воздушные корабли, здесь крутой общий план, как у Верхувена, – у игры еще явно все впереди. Наконец, загружается игра – дракон парит в воздухе и с энтузиазмом хлопает крыльями, в разгаре эпическая битва воздушных кораблей. Но вместо того чтобы показать нам, как круто зверюга умеет летать, Свен от греха подальше закрывает игру. «Презентация закончена. Вопросы?..». Только один, Свен. Разговаривающие овощи… Вы это серьезно?

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Видит ли герой угрозу сверху?

2 Хочется верить, в финальной версии многоугольных колес не будет.

3 Логичнее было бы обезвредить врага в ближнем бою, одновременно укрывшись за машиной.

ALPHA PROTOCOL

В Alpha Protocol студия Obsidian Entertainment, известная по Neverwinter Nights 2 и Star Wars: Knights of the old Republic 2, следует путем своих «наставников» из BioWare. Разработчики вознамерились на манер Mass Effect скрестить ролевую игру с шутером от третьего лица. Только действие происходит не на далеких планетах, а в разных странах старушки Земли, в том числе в Италии и в России. Главный герой Alpha Protocol – ставший ненужным своему правительству агент, противостоящий системе.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action/RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.alphaprotocol.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 28 мая 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** репортаж с E3 2008 в №9 (57)

1 В громоздком скафандре легко угадываются технологии Unreal Engine 3.

2 Мало какой современный шутер обходится без русских.

3 Странно, что все бойцы в глухих скафандрах. В будущем нечем дышать?

BLACKLIGHT: TANGO DOWN

«Военный шутер ААА-качества в скачиваемой упаковке» – так разработчики характеризуют проект Blacklight: Tango Down. Игра будет распространяться цифровым путем. В основе проекта лежит графический движок Unreal Engine 3, а действие разворачивается в недалеком будущем в мире, красиво залитом светом рекламных огней. Авторы обещают множество многопользовательских режимов, комплексную систему модернизации оружия и даже ролевые элементы, связанные с набором опыта и получением умений.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Zombie Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.zombie.com/blacklight.html
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 На карте четко прорисован рельеф.

2 Дальнобойная артиллерия может переломить ход боя.

3 «Цивилизация» – это не только война, но также хозяйство, наука и дипломатия.

SID MEIER'S CIVILIZATION 5

Пятая часть знаменитой стратегической серии делает одновременно шаг вперед и шаг назад. С одной стороны, проект ориентируется на мультиплеер и позволяет игрокам общаться и обмениваться контентом прямо из игры. С другой, авторы поделили карту на шестиугольники, которые раньше имели широкое хождение, но сегодня встречаются нечасто. Однако в целом «Цивилизация» верна себе – разработчики лишь улучшают старую концепцию. Например, лидеры государств в Civilization 5 говорят на родных языках.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Turn-Based Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** Firaxis Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.civilization5.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 Судя по количеству полиции в кадре, в стране царит диктатура.

2 На суровую власть намекает и памятник вооруженным людям.

3 Драгоценная статуя правителя – еще один признак тоталитаризма.

TROPICO 3: ABSOLUTE POWER

Дополнение Tropico 3: Absolute Power усложнит политическую жизнь в банановой республике. Одним из главных его нововведений станет партия лоялистов, преданная правителю. Но и разлад главы государства с электоратом теперь обернется более серьезными неприятностями. Как и подобает приличному дополнению, Absolute Power пополняет список зданий, достопримечательностей, костюмов и указов диктатора, а также открывает новые территории. Еще авторы обещают усовершенствовать интерфейс. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.tropico3.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** май 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 Похоже, здесь студенты отмечали «экватор».

2 Из некоторых деталей LEGO можно будет что-нибудь сконструировать.

3 Поклонники легко узнают героев, пусть они и сделаны из пластмассы.

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

Успех LEGO-инкарнаций Бэтмена, Индианы Джонса и героев «Звездных войн» вдохновил студию TT Games на новый творческий эксперимент. В этот раз она клеит из пластмассы персонажей книг и фильмов о юном волшебнике Гарри Поттере. Приключенческий экшн LEGO Harry Potter: Years 1-4 охватывает четыре года пребывания Гарри и его друзей в Хогвартсе. В игре найдут отражение все основные занятия и проказы героев: полеты на метлах, смешивание зелий и, конечно, сотворение различных заклинаний. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** TT Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ttgames.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** май 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 Очень важный элемент брони.

2 Огонь выглядит весьма правдоподобно.

3 Судя по антуражу, воин провалился в канализационный колодец.

TWO WORLDS 2

Вторая часть Two Worlds возвращает игроков в Анталур, где их, если верить авторам, ждет новая захватывающая история и масса побочных заданий, «обогащающих» виртуальный мир. Проект претерпел массу изменений, в частности, была улучшена графика (хотя системные требования якобы будут скромными), усовершенствован ИИ, а также магическая и алхимическая системы. Наконец, персонажа научили разбирать предметы на базовые составляющие, а затем конструировать из этих материалов новые вещи.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** Reality Pump
- **ИНТЕРНЕТ:** www.twoworlds2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

Автор:
Кирилл Перевозчиков

CRYSIS 2

БЕТОННЫЕ ДЖУНГЛИ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crytek
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.crytek.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2010

Система укрытий – главное нововведение в Crysis 2, если выбросить из головы смену места действия.

Crysis стал лебединой песней PC-эксклюзивов: беспрецедентно дорогой, исключительно высокотехнологичный – и чуть ли не коммерчески провальный проект. Игра продалась тиражом меньше миллиона копий и стала хрестоматийным примером того, что бывает с талантливыми разработчиками, которые делают игру, не работающую (по крайней мере, на момент выхода) ни на одном нормальном компьютере на максимальных настройках. К счастью, у Crytek была поддержка Electronic Arts – студию не закрыли, не купили и не растащили по частям, так что анонс Crysis 2 перед прошлой E3 не стал ни для кого неожиданностью.

БЕЗ ДУШИ

Как не стала неожиданностью и мультиплатформенность проекта – игра совершенно точно выходит теперь не только на PC, но и на Xbox 360 и PlayStation 3, причем версиям для консолей уделяют явно большое внимание. Специально для этих целей в Crytek была создана третья версия убер-движка CryEngine, предназначенная для одновременной разработки под приставки и ПК, а также обладающая рядом любопытных особенностей. Не смотрите на окрестные скриншоты – на консолях игра будет выглядеть примерно как первый Crysis на средних настройках графики – приемлемо, но не более того. На ПК же, по заверениям Джевата Йерли (Cevat Yerli, CEO of Crytek GmbH), игра будет выглядеть лучше первой части. Во-первых, Crytek обещают более аккуратную работу со светом и тенью. Для этого привлечена технология с диким названием «каскадные массивы для системы отложенного глобального освещения в реальном времени» (ох), которая в более упрощенной форме уже знакома консольным игрокам и используется именно для экономии ресурсов на глобальном освещении. А вот технология «процедурно разрушаемого окружения» выглядит куда интереснее – недавно в YouTube просочился ролик с демонстрацией фирменной крайтековской системы разрушения зданий, и смотрится это впечатляюще. Особенно если учесть, что местом действия Crysis 2 (теперь можно посмотреть на скриншоты) станет... город Нью-Йорк.

ТАКТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ ПРИХОДИТ НА СМЕНУ БИНОКЛЮ ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ: В НЕМ НА ИГРОКА ОБРУШИВАЕТСЯ ЦЕЛАЯ ЛАВИНА ИНФОРМАЦИИ.

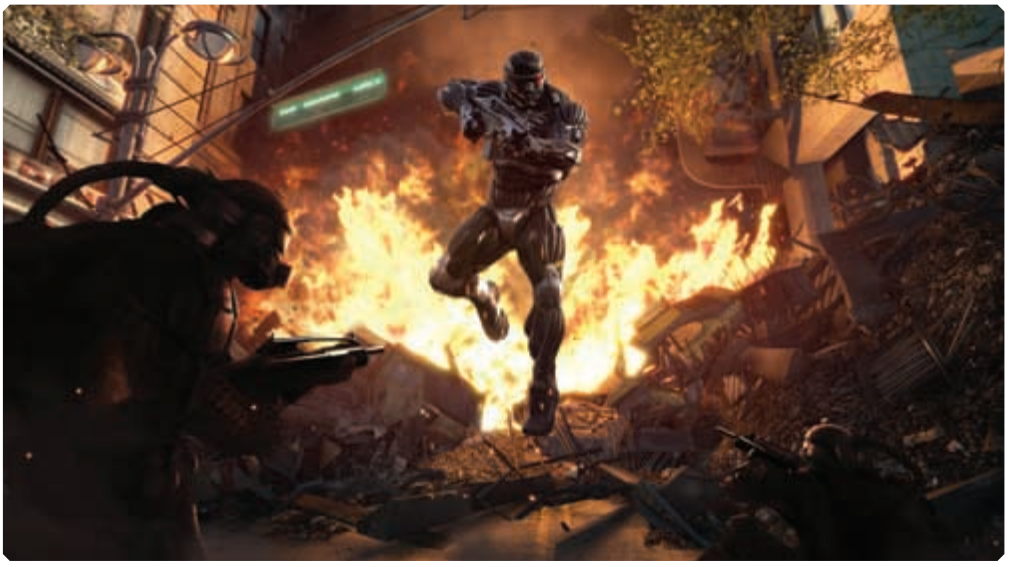
Конечно, ТАК хорошо игра на консолях выглядеть не будет. А на ПК – возможно.

НИ СЛОВА ПРО ПРИШЕЛЬЦЕВ

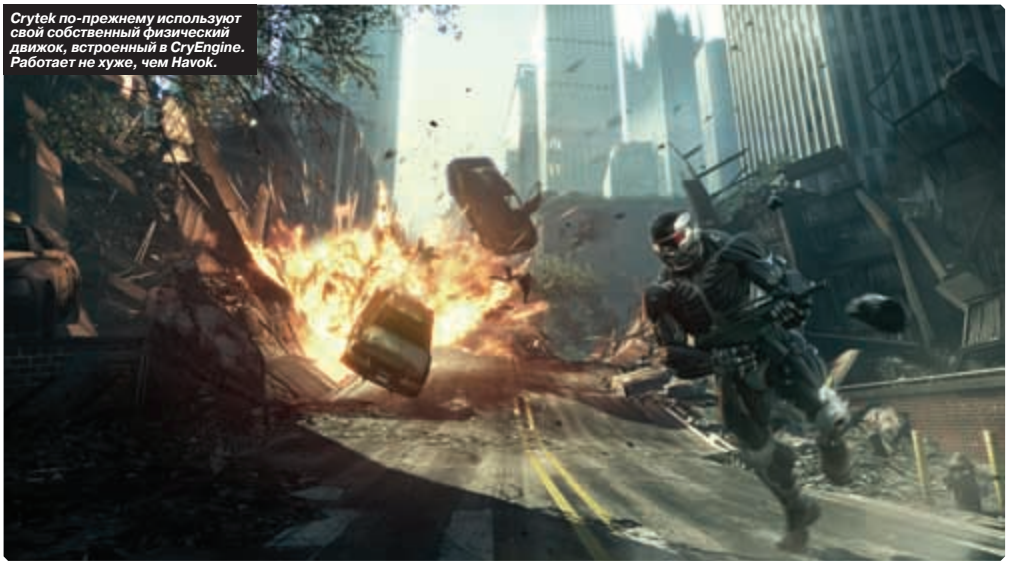
Разрушенный инопланетным вторжением Нью-Йорк – это еще не City 17 из Half-Life 2, но сравнений с гениальной игрой от Valve нам не избежать. Во-первых, с точки зрения сюжета здесь примерно такой же серьезный временной скачок – если первая часть была достаточно камерным событием, весь сюжет умещался в предложение: «На тропическом острове проснулись инопланетяне и решили заморозить весь мир», то вторая будет рассказывать о глобальном вторжении инопланетян на планету, что также напоминает Семичасовую войну из Half-Life 2. Нью-Йорк на скриншотах, правда, совсем не замороженный, а помимо собственно инопланетян тут присутствуют какие-то агрессивно настроенные войска в футуристической броне – но в ответ на любые вопросы касательно сюжета разработчики пока еще хмурятся и в срочном порядке запускают демонстрацию своего нового попиксельного освещения и унифицированной технологии Ubershader (так и называется, без шуток).

ADVANCED WARFIGHTER

Зато совершенно точно известно, что в Crysis 2 будут новые режимы нанокостюма – они более чем слегка похожи на старые. Power Mode (повышенная сила и скорость), Armor Mode (режим укрепленной брони), Infiltration Mode (тихое передвижение и невидимость) и совершенно новый Tactical Mode – режим, включенный «по умолчанию», с помощью которого Crytek собираются... рассказывать сюжет игры. Tactical Mode приходит на смену бесполезному биноклю из первой части: как только игрок выбирает этот режим, на него обрушивается целая лавина информации. Температура воздуха, влажность,



ФАКТЫ: **1** разрушенный Нью-Йорк | **2** версия нанокостюма | **3** платформы: PC, X360 и PS3



Crytek по-прежнему используют свой собственный физический движок, встроенный в CryEngine. Работает не хуже, чем Havok.

расстояние до ближайшей цели – это еще ладно. Как насчет того, чтобы подойти к убитому человеку и получить его краткую биографию, узнать причину смерти и прослушать записи телефонных разговоров? Или тайком подслушать беседу двух военных, находящихся в двух километрах от тебя? Разумеется, в Tactical Mode можно по-прежнему удобно помечать противников (красные точки сразу появляются на мини-карте), отслеживать пути патрулей и делать еще кучу важных вещей. Но интереснее всего выглядит именно огромный массив информации, который Crytek накладывают на уровни игры, – очень надеемся на удачное перенимание опыта BioShock с его аудиодневниками, по кусочкам восстанавливающими историю произошедших событий.

ХИЩНИК 2.0

Перенос места действия на злые улицы разрушенного города – это серьез-

С таких ракурсов игра здорово напоминает Ghost Recon: Advanced Warfighter.

Одно из безусловных достижений нового CryEngine – объемные, реалистичные облака пыли и красивый дым.

ГЛАВНЫЕ ЛЮДИ В CRYTEK

Братья Йерли (Faruk Yerli, Avni Yerli, Cevat Yerli)

Братья Йерли – немцы турецкого происхождения. Они основали Crytek в 1999 году, Джеват тогда учился на экономиста, Фарук – на маркетолога, а Авни получил техническое образование и занялся бизнесом. С самого детства братьев объединяла любовь к видеоиграм, которая началась с появления в семье компьютера Commodore 64. Джеват занимает в компании должность генерального директора, Авни – управляющий директор, а Фарук отвечает за маркетинг и бизнес-развитие компании. Авни также входит в число советников организаторов GDC и ACGI (All-Russian Conference on Game Industry).

Нэйтан Камарилло (Nathan Camarillo)

Нэйтан начал свою карьеру в Америке и до переезда в Германию занимался продажами в Volition и Electronic Arts. В Crytek занимает должность исполнительного продюсера, занимаясь продвижением франшизы Crysis и будущими проектами в этой серии.

Карл Джонс (Carl Jones)

Карл начинал как ученый, разрабатывая для британской армии симуляторы военных действий. После он переключился на разработку игр – последним местом его работы была компания SEGA, где он участвовал в выпуске таких тайтлов, как Total War, House of the Dead, Sonic the Hedgehog и других. В Crytek занимается продвижением движка CryEngine 3, в том числе и для нужд ученых – для них у Crytek предусмотрена отдельная лицензия.

Саша Гундлак (Sascha Gundlach)

Саша отвечает в Crytek за дизайн уровней и обучение других студий особенностям работы с CryEngine 3. В индустрии он уже больше десяти лет, ранее работал над Crysis и помогал студии в Будапеште делать аддон Crysis Warhead.

NANOSUIT 2

Кто эти люди в странных гермокостюмах – пока что неясно.

ГЛАВНОЕ ИЗМЕНЕНИЕ В МЕХАНИКЕ ИГРЫ – СИСТЕМА УКРЫТИЙ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА, ОПРОБОВАННАЯ В KILLZONE 2 И CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD.

ный вызов с точки зрения геймдизайна, но здесь Crytek обещают, что нанокостюм проявит себя во всей красе. Во-первых, теперь просто включение какого-либо режима не тратит энергию само по себе. К тому же каждый режим включает в себя сразу несколько особенностей – и вот они как раз активируются отдельно и въедаются в ваш энергозапас. Простой пример: если включить Power Mode, то придется делать выбор между максимальной скоростью и максимальной физической силой, а Infiltration Mode не означает мгновенную невидимость (про принципиально новые функции нанокостюма Crytek говорят неохотно, ясно одно – все старые останутся в строю). Почему это сделано – понятно: на геймпаде не так удобно постоянно переключаться между режимами; но здесь появляется и опасение, что может пропасть «фирменный» геймплей Crysis, который и выделял его среди других шутеров с «песочницей». Все хорошо помнят виртуозное переключение режимов на лету, когда ты на максимальной скорости подбегал к вражескому джипу, переключившись на Maximum Power, апперкотом отправлял машину в воздух и тут же в Cloak Mode подкрадывался к противникам сзади, расстреливая их в режиме Maximum Armor. В ответ на такие опасения Crytek заверяют, что любой из режимов можно будет апгрейдить по мере прохождения игры, настраивая на свой вкус, – таким образом, в Crysis 2 появятся элементы RPG.

Никаких достопримечательностей Crytek пока не показали, но можно с уверенностью полагать, что в игре как минимум будет Центральный парк.

ЕСТЬ ГДЕ СКРЫТЬСЯ

Однако самое серьезное нововведение в Crysis 2 – это не новые режимы нанокостюма и даже не городские декорации. Главное изменение в механике игры – система укрытий от первого лица, опробованная в Killzone 2 и Call of Juarez: Bound in Blood, которая смотрится в городском ландшафте удивительно уместно. Работает это примерно так: закованный в нанокостюм главный герой ныряет в ближайшее укрытие, при этом камера по-прежнему остается с видом «из

В CRYTEK СКРОМНО ЗАЯВЛЯЮТ, ЧТО ИХ ДВИЖОК УЖЕ ГОТОВ К СЛЕДУЮЩЕМУ ПОКОЛЕНИЮ КОНСОЛЕЙ.

глаз», можно высовываться из-за преграды с разных сторон, вести огонь вслепую – набор достаточно стандартный. Но здесь надо вспомнить, насколько сообразительными враги были в первом Crysis, и добавить к этому возможность включения режима маскировки, чтобы понять: в Crytek явно хотят придать перестрелкам еще больше тактической глубины.

КРИЗИС ПОСЛЕ РЕЦЕССИИ

Один из главных вопросов, который волнует обладателей ПК, – будет ли все это работать на железе сегодняшнего дня. И в Crytek уверены: еще как будет. Дело в том, что в связи с переходом на консоли разработчикам пришлось практически полностью переписать движок, и поэтому по производительности Crysis 2 на ПК будет близок к порту обычного проекта с Xbox 360. Но если игрок захочет выкрутить настройки на максимум (картинка в консольных версиях будет соответствовать «средним» настройкам на ПК), то CryEngine 3 должен (по идее) показать себя во всей красе. В Crytek также скромно заявляют, что их движок уже готов к следующему поколению консолей, которое ожидается в 2012-2013 году, и что картинка на этих консолях будущего будет примерно соответствовать тому, как Crysis 2 сейчас выглядит на ПК. Разумеется, игра будет поддерживать DirectX 11, который, по словам братьев Йерли, «гораздо лучше DX10 и обязательно всем покажет». Что именно – узнаем уже в конце этого года. ■

Большая инопланетная фиговина, к удивлению публики, не замораживает окрестности, а наоборот, излучает сильнейшие тепловые волны.

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK®

АУДИО
ПК АКСЕССУАРЫ
ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ
КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:
М.видео
www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!
SPEEDLINK® — крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция SPEEDLINK® представлена более чем в 30 странах Европы. Более 10 миллионов аудиосистем SPEEDLINK® и 15 миллионов игровых контроллеров SPEEDLINK® нашли своих пользователей. Теперь SPEEDLINK® представлен и в России. Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах SPEEDLINK®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек. Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Джеймс Олэн (James Ohlen), ведущий геймдизайнер The Old Republic, Baldur's Gate и Dragon Age

Автор:
Денис Кублицкий

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

БУДЬ ДЖЕДАЕМ!

ЖАНР: MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: BioWare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
ИНТЕРНЕТ: www.swtor.com
ДАТА ВЫХОДА: Весна 2011

Помимо двух кинотрилогий, по «Звездным войнам» создано огромное количество книг, комиксов, анимационных сериалов, куча настольных и видеоигр. Но единственная MMORPG по вселенной – Star Wars Galaxies – особой популярности так и не добилась, а уже через год старушке от Sony Online Entertainment придется потесниться, освобождая место для Star Wars: The Old Republic.

ПЕРЕОПРЕДЕЛЯЯ ЖАНР

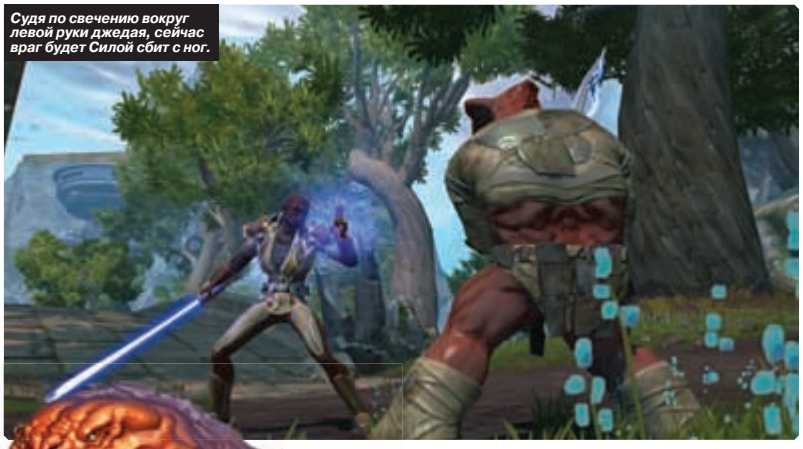
Первая многопользовательская игра от BioWare обещает вобрать в себя все лучшее из MMO и RPG. С одной стороны, разработчики сулят живой мир с десятками непохожих друг на друга планет и тысячами игроков, с другой – множество сюжетных линий, связанных единой аркой глобальной истории. Учитывая важность диалогов и доступность большей части контента соло-игрокам, сообщество заочно окрестило The Old Republic «однопользовательской онлайн-RPG». Авторы с таким определением не согласны, но не скрывают, что проект ориентирован не на хардкорных фанатов MMO, а на поклонников игр BioWare и «Звездных войн». Стремлением охватить как можно большую аудиторию объясняется и визуальное решение TOR – графика даже сейчас кажется устаревшей, зато системные требования не повергнут в шок, а мультяшная картинка не утратит очарования через несколько лет. Финальным штрихом на пути к погружению в мир

В Star Wars Galaxies персонажи могут обзавестись собственным жильем. Наличие такой возможности в The Old Republic пока под вопросом.

Разработчики обещают, что ближний бой будет контактным. Никаких ударов по воздуху: анимация ударов будет зависеть от положения противника.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ДЖЕДАЙ

В сериалах современных авторов сложно найти однозначно добрых или злых персонажей. Например, героев Анджея Сапковского и Джорджа Мартина не получится разделить на хороших и плохих, к тому же у каждого из них свой скелет в шкафу. Декстера Моргана, который охотится на убийц, нельзя назвать антигероем, а Грегори Хауса, который жизни спасает, сложно причислить к положительным персонажам. Да и у самой BioWare в Dragon Age достаточно противоречивых характеров. Однако The Old Republic остается верна идеологии KotOR: все действия в игре делятся на хорошие и плохие и приносят очки светлой и темной стороны силы соответственно. Склоняясь к одной из сторон, персонаж откроет новые способности, при этом умения противоположной фракции будут недоступны. Выбор Света или Тьмы будет также влиять на внешность героев. Авторы подтвердили, что игрок сможет отыгрывать и роль нейтрального персонажа, однако возможности смены фракции на момент выхода игры не предвидится.



Судя по свечению вокруг левой руки джедая, сейчас враг будет Силой сбит с ног.

Один из немногих скриншотов, демонстрирующих сражение нескольких персонажей. Кроме того, на нем представлены все классы Империи.

THE OLD REPUBLIC ОРИЕНТИРОВАН НЕ НА ХАРДКОРНЫХ ФАНАТОВ ММО, А НА ПОКЛОННИКОВ ИГР BIOWARE И «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН».

«Старой Республики» станут полностью озвученные диалоги, что для ММО беспрецедентный случай.

Но настоящим прорывом обещает стать система заданий: хотя последствия взаимодействия с NPC индивидуальны для каждого игрока, многие миссии можно выполнить в составе группы. При этом учитываются действия всех персонажей и их предрасположенность к одной из сторон Силы, а право выбора ответа в диалогах будет разыгрываться между участниками группы. NPC по-разному реагируют на персонажей игроков: например, некоторые джедаев ненавидят, а другие боготворят. Кроме того, для каждого класса приготовлена уникальная сюжетная линия: скажем, если штурмовик захочет помочь контрабандисту, то он получит собственные задания. На худой конец, с выполнением квеста подсобят компаньоны – аналог сопартийцев из предыдущих проектов BioWare (кто сказал «вуки и дроиды»?). Искусственно-интеллектуальных товарищей можно завести несколько, но в бой разрешается брать только одного. Как и персонажи, они могут менять экипировку, прокачивать умения и менять мировоззрение – не без помощи хозяина, конечно – а джедаи и ситхи даже смогут взять компаньона в ученики.

УБИВАЙ И СТРАНСТВУЙ

Следуя последним веяниям в жанре и подтверждая ориентацию на сюжет, игра предложит начать свой путь в мире The Old Republic на небольшой локации, отдельной для каждого класса (под-

ФАКТЫ: **2** стороны: Галактическая республика и Империя ситхов | **4** класса персонажей за каждую сторону | **200** часов для прохождения сюжетной линии

робно о профессиях во врезке). Пройдя курс молодого бойца, игрок волен идти на все четыре стороны и посетить множество планет, среди которых вечно желтый Татуин (Tatooine), столица Республики Корускант (Coruscant), Тайфон (Tython), где была открыта Сила, родина ситхов Корриban (Korriban), обитель Императора Дромунд Каас (Dromund Kaas) и Альдераан (Alderaan), которая будет уничтожена Звездой смерти примерно через 3600 лет. Также в игре будет космос, но данную тему BioWare старательно обходит стороной. Неизвестны и доступные игроку расы персонажей, но авторы подтвердили, что одними людьми дело не ограничится. Зато по боевке информации хоть отбавляй: разработчики постоянно акцентируют внимание на том, что битвы будут динамичными, а игроку нередко придется сражаться с несколькими врагами одновременно. Аналогичный подход используется и при дизайне групповых боев: в BioWare считают, что перестрелки с десятками монстров придадут игре эпичности, хотя не исключают появления мощных рейдовых боссов. По их словам, бои в игре будут напоминать не другие MMORPG, а «Звездные войны». При разработке игровой механики учитываются и ошибки других проектов: так, боевая система и характеристики персонажей изначально создаются с прицелом на PvP, однако насильно битвы с другими игроками TOR навязывать не станет. А если есть желание сразиться с живым противником, можно принять участие в дуэли (была продемонстриро-

Консул разминается на дроидах – вечных мальчиках для битья со времен выхода «Призрачной угрозы».

Планета Дромунд Каас (Dromund Kaas). Найди десять отличий от стандартного фэнтезийного ландшафта.

БИТВЫ БУДУТ ДИНАМИЧНЫМИ, А ИГРОКУ НЕРЕДКО ПРИДЕТСЯ СРАЖАТЬСЯ С НЕСКОЛЬКИМИ ВРАГАМИ ОДНОВРЕМЕННО.

БОЙЦЫ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

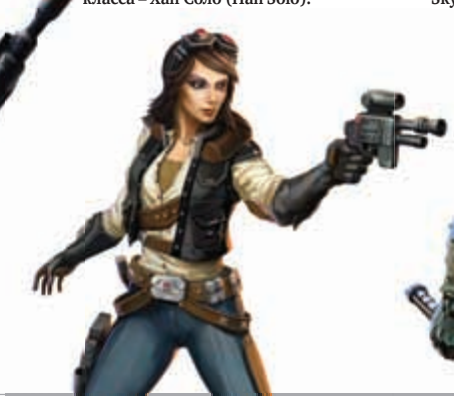
BioWare не стала придумывать кучу разнообразных профессий: игрокам, выбравшим сторону Республики, будет доступно всего четыре класса. Пока что невозможно наверняка судить об их ролях в группе, однако уже известно достаточно, чтобы представить специализацию того или иного персонажа. К тому же каждый из них неповторим и напоминает о героях «Звездных Войн».

Trooper
Штурмовик Республики носит тяжелую броню и использует технологичное оружие дальнего боя: бластерные винтовки, ракетницы, гранаты. Его экипировка позволяет не только наносить огромные повреждения, но и принимать удары на себя. В одном из интервью разработчики это подтвердили, назвав штурмовика «танком». Прототип класса – солдаты-клоны Республики.

Smuggler
Контрабандист напоминает разбойника из фэнтези-MMO. У класса слабая броня, но он способен занимать укрытия, получая бонус к защите. Спрятавшись, может атаковать противника, используя бластеры, гранаты и ракеты. Контрабандист специализируется на дальнем (вооружившись парой бластеров) или ближнем бою (незаметно подкрадываясь к врагу и нанося удары). Один из прообразов класса – Хан Соло (Han Solo).

Jedi Knight
Рыцари-джедаи – живая легенда «Звездных войн». Используют Силу (например, телекинез), но в бою орудуют в основном световым мечом. Базовые атаки позволяют набрать очки действия, которые требуются для нанесения мощных ударов. Судя по арту к игре, рыцари смогут использовать как один (классический или «посох»), так и два меча. Известные представители класса – Люк Скайуокер (Luke Skywalker) и Мейс Винду (Mace Windu).

Jedi Consular
В отличие от рыцарей-джедаев, советники больше полагаются на Силу, чем на световой меч. По словам разработчиков, с помощью Силы класс сможет не только калечить врагов (через телекинез), но также лечить союзников и контролировать противников, воздействуя на их разум. Очевидно, создавая советника, авторы вдохновлялись способностями Квай-Гон Джинна (Qui-Gon Jinn) и Йоды (Yoda).



вана, например, битва на световых мечах) или отправиться на поля сражений (battleground). Не забывают канадцы и о нелюбви игроков к лекарям и танкам, что обычно выливается в недостаток таких классов в игре. В The Old Republic лечение будет играть меньшую роль, чем в других MMO, а танки не так востребованы, поскольку каждый персонаж обладает защитными способностями: контрабандисты используют укрытия, рыцари отражают выстрелы бластеров световыми мечами, штурмовики хорошо бронированы. Наконец, большинство умений поддержки BioWare отдали джедаям и ситхам, а в желающих играть этими классами недостатка не будет.

MMORPG ДЛЯ ВСЕХ

Заканчивая рассказ о главной MMO 2011 года, хочется успокоить поклонников классических онлайн-ролевок: BioWare не собирается ломать то, что работает. The Old Republic не обойдется без исследования мира, убийства монстров, прохождения повторяемых подземелий, создания предметов, торговли, гильдий игроков, дележа шкуры неубитого дракона и других социальных драм. Правда, некоторые заявления разработчиков противоречат друг другу: суля различные наборы экипировки и десятки типов оружия, BioWare уверяют, что игра обойдется без гринда. Не верим, но соглашаемся, что сюжетные задания (обещают, что на их прохождение уйдет не меньше 200 часов – в два раза больше, чем в Dragon Age) компенсируют любые недостатки The Old Republic. Пусть даже она и правда окажется больше похожа на однопользовательскую RPG. Но ведь от BioWare! ■

Одним из оружий охотника за головами будет огнемет.

Укрывшись от огня противника, контрабандист не теряет возможности стрелять в ответ.

ВОИНЫ ИМПЕРИИ СИТХОВ

Представителям Империи также доступно только четыре класса. На первый взгляд они являются зеркальным отображением бойцов Республики (что вполне логично и ожидаемо с точки зрения баланса), однако обладают примечательными особенностями.

Bounty Hunter
Охотники за головами сражаются не за идею, а ради денег, а Империя никогда не отказывалась от их услуг. Как и штурмовики Республики, наемники полагаются на технологии, используя всевозможные гаджеты. Впрочем, прочными бронекостюмами и штурмовыми винтовками охотники за головами тоже не брезгуют. Вспомни, сколько проблем джедаям доставили Боба (Boba Fett) и Джанго Фетты (Jango Fett).

Imperial Agent
Имперский агент напоминает контрабандиста возможностью использовать укрытия и генератор невидимости. Но там, где предшественники Хана Соло полагаются на старый добрый бластер, агент использует более технологичную экипировку: автоматических дроидов, дротики с ядом и снайперскую винтовку. Источником вдохновения можно назвать Зэм Вэзелл (Zam Wesell), совершившую два покушения на жизнь Падме Амидалы (Padme Amidala).

Sith Warrior
Воины ситхов, в отличие от рыцарей-джедаев, не могут повышать характеристики союзников, но, судя по всему, преуспели в изучении атакующих способностей. Например, они могут задушить врага, используя Силу. Конечно же, класс создавался с оглядкой на Дарта Вейдера (Darth Vader) и Дарта Мола (Darth Maul). Правда, в отличие от них, в игре ситхи смогут использовать световые мечи любого цвета, а не только красного.

Sith Inquisitor
Инквизиторы ситхов, как и советники джедаев, предпочитают не вступать в ближний бой, атакуя врага издали и поддерживая союзников. Но чтобы временно вывести противника из боя, они воздействуют не на разум, а на тело, используя электричество. Так, инквизиторы могут оглушить или сбить недруга с ног, приковать его к месту или нанести урон. Прообразом класса послужил, естественно, главный злодей классической кинотрилогии Император Палпатин (Emperor Palpatine).

Автор:
Кирилл Перевозчиков

От других проектов с Unreal Engine 3 игру отличает очень детализированная графика и огромные уровни.

SPEC OPS: THE LINE

БУРЯ В ПУСТЫНЕ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Yager Development
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.specopstheline.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

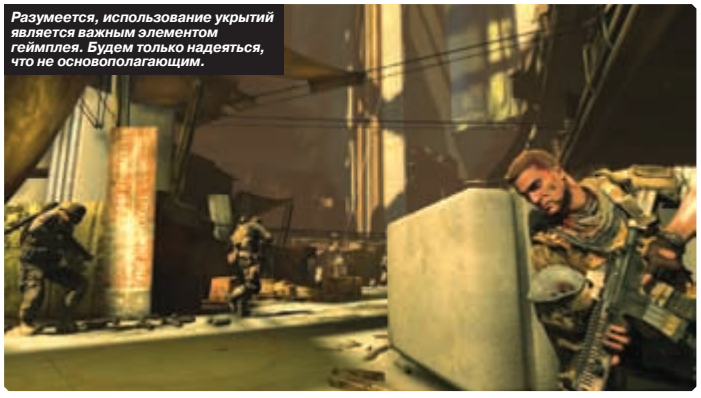
Тактические шутеры сейчас переживают очень непростые времена. На планете победивших скриптов (см. Call of Duty: Modern Warfare 2 и ее миллионные продажи) фокус на тактике в развлечениях от первого лица кажется решением лишним, ненужным, пугающим – по крайней мере, в глазах инвесторов. Последний по-настоящему глубокий тактический шутер вышел пять лет назад (!) и назывался SWAT 4 – сделала его команда Кена Левина (Ken Levine), ответственного позже за BioShock. Про Rainbow Six: Vegas и Vegas 2 в приличном обществе принято не упоминать – это что угодно, только не чистокровные тактические шутеры.

Времена Rainbow Six и SWAT давно прошли. Игры окончательно стали проще и доступнее. Современному геймеру даже возможность отдавать приказы об огне и передвижении напарников кажется избыточной – на геймпаде Xbox 360 или PlayStation 3 слишком мало кнопок для таких излишеств. Раньше ты увлеченно экипировал команду, изучал план здания, просчитывал ходы и заглядывал специальной камерой в щель под дверью, чтобы быстро оценить расположение террористов и спасти всех заложников. Сейчас достаточно спрятаться за укрытием (Rainbow Six Vegas) или ворваться в комнату ранним рэмбо, а игра сама включит slo-mo (Modern Warfare 2). Но что если время тактических шутеров еще не вышло? Что если тактическим шутерам нужно просто слегка измениться, пережить позитивную мутацию, подстроиться под требования и технологии времени? На дворе 2010 год, Irrational Games снова называются Irrational Games, а не 2K Boston. А само издательство 2K Games выпускает продолжение серии, которая и послужила родоначальником всех SWAT и Rainbow Six. Встречайте Spec Ops: The Line.

В ДИНАМИКЕ

На первый взгляд The Line выглядит типичным пост-Gears of War шутером с несколькими приятными моментами: широкомасштабные битвы в практически уничтоженном песчаной бурей Дубае (Арабские Эмираты), хорошо выраженный вертикальный геймплей, отличная

В Spec Ops: The Line много придется стрелять вверх и вниз – например, чтобы проломить стекло под незадачливым террористом и отправить его в свободный полет.



Разумеется, использование укрытий является важным элементом геймплея. Будем только надеяться, что не основополагающим.

графика (в роли движка выступает сильно модифицированный Unreal Engine 3) и, наконец, тактические элементы. Под началом игрока будут работать еще три оперативника – им следует отдавать контекстно-зависимые приказы (атаковать, отступать, вышибить дверь, идти в указанную сторону). То, что мы видели в записях геймплея, больше всего напоминает хорошо отполированную Modern Warfare 2 с видом от третьего лица. Враги красиво гибнут, песок неожиданно проваливается под ногами, соратники, по крайней мере, не путаются под ними же. К The Line было минимальное количество вопросов, пока разработчики из Yager Development (авторы дико красивого летательного экшна Yager 2003 года выпуска) не сделали одно скромное заявление: в Specs Ops: The Line ВООБЩЕ не будет заскриптованных действий. «Все, что вы видели, происходило в реальном времени и управлялось AI».

Про сюжет Yager пока говорят не слишком охотно: по некоторой информации, «террористы» – на самом деле бывшие американские военные, отправленные в Дубай для усмирения восстания.

ПЕСОК СКВОЗЬ ПАЛЬЦЫ

Сколько команд спотыкалось на таких заявлениях – не перечесть. Но Yager хочется верить по одной важной причине: запустив тот же самый уровень и совершая слегка противоположные действия, ты увидишь абсолютно другие ситуации, абсолютно другую игру. Как авторы смогут добиться таких потрясающих результатов? Во-первых, разработкой искусственного интеллекта в студии занимается отдельная команда, для AI было придумано несколько сотен инструкций, поясняющих, как вести себя в той или иной ситуации, – в обычных играх такие команды исчисляются только десятками. Во-вторых, Spec Ops: The Line – первая в мире игра с умопомрачительно достоверной физикой песка.

Сцена в закрытом помещении какого-то роскошного небоскреба из стекла и металла. За окном – кучи песка, которые почти не дают проникнуть внутрь солнечному свету. Но если бросить гранату, то стекло разобьется, впуская внутрь гигантскую песчаную волну. Выглядит великолепно: волна сбивает с ног врагов, союзников, главного героя, и буквально на твоих глазах перестраивает геометрию уровня, добавляя игре тактической глубины. Естественно, разработчики с удовольствием будут располагать повсюду и маленькие «песчаные ловушки» – одно неверное движение, и ты уже проваливаешься вниз, отчаянно размахивая автоматической винтовкой.

Самое интересное, что все манипуляции с песком вызывают соответствующую реакцию у искусственного интеллекта. Противники с удовольствием пользуются гранатами, обходят с флангов и постоянно меняют позиции. Здесь стоит вспомнить, что Spec Ops: The Line – игра вертикальная, и чаще всего враги будут атаковать снизу или сверху, либо сразу со всех сторон. Тут и пригодятся напарники – каждому надо дать задание атаковать-прикрывать-следовать туда-то, и только таким образом можно будет выжить. Тактика в The Line – сиюминутная, требующая мгновенных решений. Предварительное планирование миссий, как бы некоторые этого ни хотели, похоже, не вернется никогда.

ЕСЛИ БРОСИТЬ ГРАНАТУ, ТО СТЕКЛО РАЗОБЬЕТСЯ, ВПУСКАЯ ВНУТРЬ ГИГАНТСКУЮ ПЕСЧАНУЮ ВОЛНУ. ВЫГЛЯДИТ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНО.

У Spec Ops: The Line на кону стоит очень многое. Сумеют ли разработчики сделать настолько совершенный AI, что его поведение нельзя будет отличить от скриптов? Сумеет ли этот AI добавить игре необходимой тактической глубины? Дата выхода проекта пока не объявлена – логично ожидать The Line ближе к концу 2010 – началу 2011 года. Что совершенно точно, даже к следующей зиме с графикой у Spec Ops никаких проблем не будет. Солнце, интерактивный песок, разрушенный катастрофой город – лучшие декорации для очередного возрождения жанра тактического шутера придумать сложно. ■

Противник справа, кажется, потерял равновесие. От выстрела в голову.

ФАКТЫ:

1 разрушенный песчаной бурей и захваченный террористами Дубай

2 микрореволюции: прорывной AI и физика песка

3 напарника, готовых ко всему

Автор:
Святослав Торик

Самое главное – это играть так, чтобы не было потом мучительно стыдно.

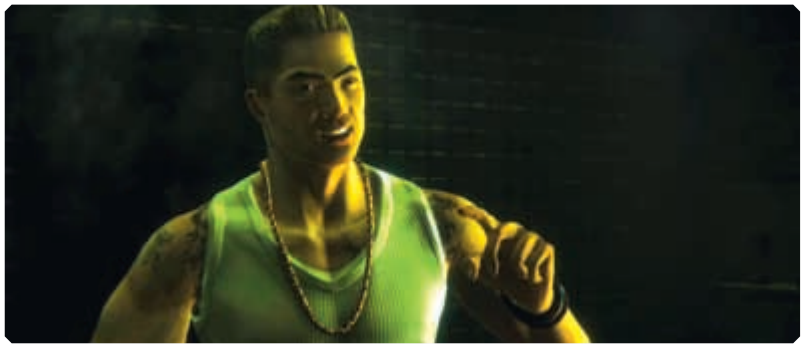
TRUE CRIME

НОВАЯ ПОЛИЦЕЙСКАЯ ИСТОРИЯ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** United Front Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.truecrime.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2010

Когда Джеки Чан закончил съемки «Полицейской истории 4: Первый удар» (First Strike), он всерьез призадумался над развитием серии. Первые два фильма были еще ничего – и комедия, и трюки, и даже любовные линии – все на месте. Но уже третья часть ударилась в серьезную драму, а только что снятая четвертая – напротив, вылилась в клюквенный фарс с красоткой Нонной в главной женской роли.

Стало очевидно, что развивать линию полицейского инспектора Кевина Чана уже попросту некуда. Поэтому к следующему фильму Джеки сменил все: режиссера, сценариста, концепцию сериала и даже имя своего персонажа, оставив лишь себя любимого в главной роли. «Новая полицейская история», вышедшая через восемь лет после предыдущей (до того «Полицейские истории» выходили стабильно раз в три года), действительно перезагрузила сериал, собрала кучу наград и доказала, что Джеки Чан и гонконгские фильмы-боевики по-прежнему близнецы-братья.



За колоритность персонажей отвечают парни, создавшие несколько игр из серии Grand Theft Auto.

В машины можно будет даже забираться на ходу, стоит только подъехать поближе и сыграть в QTE.

В ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЯХ

Activision воспользовалась той же стратегией, когда отдавала новую True Crime в разработку не кому-то из проверенных студий, а доселе неизвестной United Front Games. А разработчика первых двух частей – Luxoflux – недавно расформировала напрочь, переведя часть сотрудников по другим подразделениям. Собственно, почему это произошло?

True Crime: Streets of LA, вышедшая в 2003 году, была очень самобытным проектом (ее, правда, зачем-то постоянно сравнивали с GTA 3). Во-первых, она была настоящей «песочницей»: побочные миссии генерировались на лету, так что, направляясь в додзе или на сюжетное задание, можно было принять сигнал от диспетчера и отвлечься на погоню за грабителем или знатную перестрелку. Во-вторых, сюжет был набит штампами, но при всем при этом каким-то чудом умудрялся удерживать у экрана до самой концовки (коих, кстати, было аж три штуки). В-третьих, игра суммарно напоминала легендарную Shenmue – она была фактически мультижанровой во всем своем многообразии: в одну секунду аркадные гонки (физика бы-

ла очень смешная) сменялись перестрелкой с применением slo-mo, а еще через секунду Ник Канг прятал пистолет и выходил на врага с голыми руками (и ногами). Причем каждый из этих аспектов можно было «апгрейдить», вкладывая некоторое количество игровых денег и времени в изучение новых приемов вождения, стрельбы и восточных единоборств.

True Crime: Streets of New York поразила, скорее, своей вторичностью. Нет, там тоже был отличный сюжет, многообразие заданий, мультижанровый игровой процесс… но в том-то и дело, что ничего нового в этом уже не было. Как и в первой части, игрок сам определял свой стиль: он мог быть плохим, хорошим или равнодушным полицейским. Хотя игра постоянно ставила Маркуса Рида в такое положение, из которого напрашивался только один выход…

ЖДИТЕ ОТВЕТА

К сожалению, про новую True Crime неизвестно практически ничего. О геймплее говорят очевидное: мол, будет рукопашка, перестрелки, гонки и преследования на двух ногах с прыжками по крышам и лазаниями через заборы. Мы также знаем, что действие разворачивается в Гонконге (из-за чего игра уже получила фанатский подзаголовок «Streets of Hong Kong»). Что главного героя зовут Вей Шен и он работает в бюро по борьбе с Триадой. Что он действует под прикрытием, и поэтому игроку придется принимать нелегкие решения (о, привет, Splinter Cell: Double Agent). На этом все известные нам данные обрываются.

Что ж, применим логику. Для начала вспомним, что одной из фишек TC было поведение главного героя: он мог грубо обращаться с задержанными, убивать врагов вместо их обезвреживания, подкидывать улики невиновным, торговать конфискатом и так далее. А мог, наоборот, действовать строго в рамках закона: зачитывать полный текст «миранды» каждому подозреваемому, стрелять исключительно в воздух и по ногам, переводить старушек через дорогу… скорее всего, и Вей Шен сможет выбирать – действовать ли ему в соответствии с приказами Триады, жестоко расправляясь с ее врагами, или же пытаться спасти их, подвергая риску свое прикрытие. Три концовки – хороший повод для отыгрыша понравившейся роли.

Получится ли у United Front Games перезагрузить сериал, оставляя хоть что-нибудь «оттуда» и принеся что-то свое? Сложно сказать. С одной стороны, Activision кому попало проекты на разработку не отдает, а с другой – про эту студию мы знаем не больше, чем про саму True Crime. Но мы верим – точно так же, как верим в победу Джеки Чана над очередным злодеем.

Самые яркие разборки – только для самых ярких персонажей. Интересно, Вей сбросит его с крыши или швырнет на электрическую вывеску?

В ОБЕИХ TRUE CRIME ИГРОК САМ ОПРЕДЕЛЯЛ СВОЙ СТИЛЬ: ОН МОГ БЫТЬ ПЛОХИМ, ХОРОШИМ ИЛИ РАВНОДУШНЫМ ПОЛИЦЕЙСКИМ.

UNITED FRONT GAMES

Ванкувер – это не только место проведения очередных зимних Олимпийских игр, но и точка сбора уважаемых работников игровой индустрии. Называется эта точка – United Front Games, а вошедшие в ее состав люди работали в свое время в таких компаниях, как Electronic Arts, Radical Entertainment, Black Box Games, Rockstar, Action Pants, Propaganda Games и Next Level Games. Студия была основана в 2007 году, а уже в мае 2009-го пресс-служба радостно оповестила всех о том, что UFG подписала контракт на разработку с Activision. Правда, на тот момент название проекта не анонсировалось, но в середине декабря того же года стало известно: ребята работают над новой True Crime. Что у них получится – покажет время, но вообще-то Activision за последний год здорово набрала вес и уже не гонится за дешевой популярностью. А значит – шансы увидеть добротный мультижанровый экшн про полицейского действительно очень высоки.

Первая игра в серии True Crime, пользователи которой не будут жаловаться на квадратные колеса.

Знаменитое «противостояние по-гонконгски», от мексиканского отличается заметной разницей в количестве участников с каждой стороны.

ФАКТЫ: **1** город, погрязший в коррупции | **1** полицейский под прикрытием | **1** сильнейшая мафиозная организация

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Джордан Вайсман – создатель вселенной BattleTech и одноименной настольной игры

Автор:
Дмитрий Карасев

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЙ

События новой игры разворачиваются в 3015 году. За это время Земной Альянс освоил более полутора тысяч планет, но в конце концов распался на несколько отдельных государств, возглавляемых различными кланами (домами). Постоянные конфликты между ними именуют Войнами за наследие. Принятые общими усилиями правила войны запрещают использовать оружие массового поражения и требуют беречь мирное население, поэтому основной способ решения конфликтов – сражения мехов, гигантских боевых роботов.

MECHWARRIOR

MECHWARRIOR: ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Piranha Games, Smith & Tinker
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-8
ИНТЕРНЕТ: piranha-games.com/MechWarrior.html
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

«Это не возвращение MechWarrior. Это перерождение MechWarrior», – утверждает Джордан Вайсман. А к его словам стоит прислушаться – ведь именно этот человек придумал вселенную BattleTech, слово «мехи» и встал у истоков сериала, ставшего легендой игрового мира. Легенда считалась мертвой почти десять лет – пока не воскресла усилиями Вайсмана и Piranha Games. Так что же скрывается за фразой «перерождение MechWarrior»?

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

Сам мистер Вайсман не спешит давать четкого ответа на этот вопрос. Игра, по сути, находится на стадии проектирования. Даже издатель для нее еще не найден, а ведь от него зависит множество факторов – начиная с количества доступных мехов и заканчивая датой релиза. Тем не менее, основные характеристики модели под рабочим названием MechWarrior 2010 известны уже сейчас. Действие игры происходит в конце Третьей войны за наследие (если эта фраза тебе ни о чем не говорит – обязательно просмотри врезку, прежде чем читать дальше). Главный герой – Адриан Хол, сын управляющего планетой Дешлер, вотчиной дома Девион. В силу своего положения парень готовится стать боевым пилотом, однако – опять же в силу своего положения – предпочитает тратить большую часть времени на развлечения. Счастливая жизнь заканчивается в тот момент, когда на планету обрушиваются войска дома Куриты. Семья Адриана убита, сам он клянется отомстить врагам, спалившим родной дворец. Добро пожаловать в жестокий мир MechWarrior.

Тебя ждут экспериментальные образцы оружия и снаряжения – например, дроиды, которые автономно перемещаются по городу и сообщают пилоту об обнаруженных противниках.

***Джордан Вайсман:** «Многие из тех, кто ребенком играл в MechWarrior, сами завели детей. Поэтому один из наших слоганов звучит как «это не MechWarrior вашего папы».*

БОЛЬШЕ МЕХОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

Вселенной боевых роботов теперь предстоит жить по другим правилам, навязанным Джорданом Вайсманом и его командой. Главное из них – равноправие мехов. Раньше ты, переходя из миссии в миссию, последовательно поднимался по лестнице легкий-средний-тяжелый-штурмовой мех, и каждый новый вариант был мощнее предыдущего. Теперь каждый класс станет самодостаточной боевой единицей, и ты сможешь проехать от первого до последнего задания как на шустрой «Саранче», так и тяжеловесном «Атласе».

«Четыре класса мехов – это четыре совершенно разных стиля игры», – говорит Вайсман. За использование разных моделей говорит и тот факт, что новый MechWarrior целиком и безоговорочно

ориентирован на действия в составе «копья» (подразделения из четырех мехов). А отряду одинаково нужны и тяжеловооруженные машины смерти, и быстрые разведчики.

Джордан Вайсман: *«Все ролики в MechWarrior будут сделаны на движке игры. Во время сюжетных вставок вы должны видеть все из кабины своего меха. Иначе не будет доверия происходящему».*

Важность скаутов обусловлена еще и тем, что вражеский десант первым делом ликвидировал висящие на орбите планеты спутники, тем самым положив конец всем системам навигации, слежения, обнаружения и иже с ними. Устанавливать местонахождение врагов придется дедовским способом – мрачно оглядывая окрестности из кабины своего меха. Прибавь к этому тот факт, что 95 процентов боевых действий будут проходить в мегаполисах планеты Дешлер – сам понимаешь, обзор в городе минимальный, зато любой переулок может таить немало сюрпризов с тяжелыми ракетометами наперевес.

Городские пейзажи, в конечном счете, тоже играют на руку политике уравнения мехов. Пока тяжелые роботы неуклюже разворачиваются на перекрестках, их более маневренный собрат может быстро передвигаться между строениями, делая залп из всех орудий и тут же прячась за угол. Хотя, если вдуматься, штурмовой мех может прокладывать себе маршрут, просто ровняя попавшиеся на пути здания с землей.

Джордан Вайсман: *«У вас непременно будет возможность исправлять планировку города по своему усмотрению. Равно как и радость устроить вражескому меху погребение под обломками небоскреба».*

НОВАЯ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКАЯ ВОЙНА

Собственно, сингл, посвященный битве за планету Дешлер, – это только начало возрожденного MechWarrior. После него можно будет запустить онлайновый режим и перейти к сражениям галактического масштаба. За основу мультиплеера взят сетевой экшн Multiplayer BattleTech: 3025. Происходить все будет следующим образом: присоединившись к одному из домов, ты можешь вызвать бойцов из другого дома на битву за ту или иную планету. Победитель становится ее владельцем до следующего поединка.

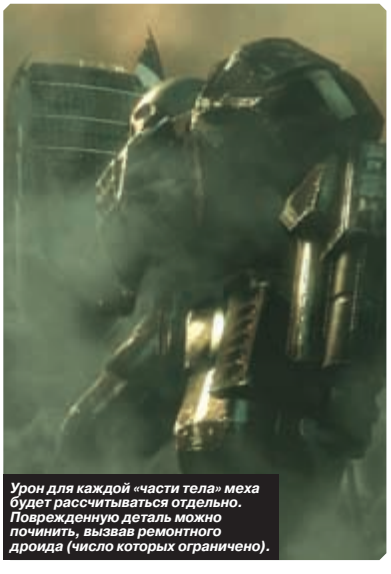
Онлайновой вселенной Вайсман и его соратники планируют уделять повышенное внимание в виде скачиваемых дополнений и событий внутри игрового мира... Впрочем, MechWarrior пока – игра-загадка. Мы не знаем, будет ли это «старый добрый MechWarrior», не знаем, сколько ей еще добираться до прилавков и какие еще идеи приготовят Вайсман и Piranha Games. ■

В основе игры лежит движок Unreal Engine 3. Показанный в прошлом году трейлер, как и скриншоты, демонстрирует картинку именно PC-версии MechWarrior.

Самочувствие пилота будет отражаться в игре: например, после сильной встряски изображение на какое-то время станет размытым.

ОБЗОР В ГОРОДЕ МИНИМАЛЬНЫЙ, ЗАТО ЛЮБОЙ ПЕРЕУЛОК МОЖЕТ ТАИТЬ НЕМАЛО СЮРПРИЗОВ С ТЯЖЕЛЫМИ РАКЕТОМЕТАМИ НАПЕРЕВЕС.

Чем больше времени пилот проводит в одном и том же мехе, тем лучше он им управляет. Это касается и твоего героя (так разработчики убеждают хранить верность одному классу мехов на протяжении всей игры).



Урон для каждой «части тела» меха будет рассчитываться отдельно. Поврежденную деталь можно починить, вызвав ремонтного дроида (число которых ограничено).

ФАКТЫ: **4** меха в составе твоего отряда | **4** класса боевых роботов на выбор | **4** стиля игры – по одному на каждый класс

ПОЙДЕТ: Процессор 2.6GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: BioShock, System Shock 2

Автор: Кирилл Перевозчиков

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BIOSHOCK 2

ЛУЧШИЙ ПАПА В МИРЕ

BioShock 2 был обречен на появление на свет – уже тогда, в 2007 году, когда первая часть гениальной игры Кена Левина (Ken Levine) заслужила кучу «десяток» и наград «игра года», было понятно, что без сиквела не обойтись. Вот только вторую часть поручили делать совсем не Irrational Games (в то время – 2K Boston), а целому конгломерату внутренних студий 2K Games под руководством специально, кажется, названной для таких целей 2K Marin.

Главная проблема здесь заключается в том, что BioShock выглядел произведением совершенно законченным. Герметичный сюжет про подводную утопию Rapture заканчивался одной из двух возможных концовок, впереди было только небо, солнце и море – или наоборот, тьма, война и хаос. Любой повод вернуться в изумительный антураж ар-деко, где из медных граммофонов играет джаз, а по стенам развешаны плакаты агитационной пропаганды, казался неестественным и даже в некотором смысле кощунственным – это, прежде всего, было понятно автору BioShock, Кену Левину, который в составе Irrarional Games сейчас занимается совершенно новым, еще не анонсированным проектом. Но нам, если честно, в тайне очень хотелось вернуться в город-мечту, обернувшуюся антиутопией, – и BioShock 2 по-прежнему оставался единственной игрой, обещавшей такую возможность.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Десять лет прошло со смерти Эндрю Райана (Andrew Ryan), и теперь у Rapture новый правитель – София Лэмб (Sofia Lamb), в прошлом психоаналитик, приглашенная лично Райаном для успокоения народных масс. И эти десять лет не прошли для города незаметно. Ведь согласно финалу первой части, главный герой либо спас, либо истребил практически всех Маленьких сестричек в городе (см. нашу сюжетную врезку для понимания предыстории), а те, что остались, – повзрослели и больше не годятся для сбора Адама. Поэтому вместе с выжившим ученым Гилбертом Александром (Gilbert Alexander), руководившим разработкой программы «Большие папочки», Лэмб изобретает новый способ выживания для Rapture – Больших сестричек. Эти похожие на Папочек девушки, заточенные в гибкие и компактные акваланги, совершают вылазки на сушу и крадут из портовых городков семилетних девочек, которых в Rapture превращают в новых Маленьких сестричек. Восстановив таким образом хрупкую экосистему уже практически полностью разрушенного города, Лэмб начинает организовывать кое-что грандиозное – она дает сплайсерам надежду. Надежду на полурелигиозное, полу-

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: 2K Marin, Digital Extremes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-16
ИНТЕРНЕТ: www.bioshock2-game.com

коммунистическое – но неизменно светлое – будущее.

КТО ТВОЙ ПАПОЧКА?

Примерно в это время на другом конце города приходит в себя наш главный герой. Рука в массивной перчатке тяжело опирается на влажный пол, мутная вода успокаивается, и мы видим водолазный шлем и горящие желтым светом глаза. Главного героя BioShock 2 все прекрасно знают – правда, раньше он был несколько... по другую сторону баррикад. Мы играем за Большого папочку.

В первые же минуты после пробуждения в сознание врывается одна-единственная мысль: нужно спасти дочку Элеонор (Eleanor Lamb) из рук Софии Лэмб любой ценой, иначе произойдет что-то страшное. Элеонор – бывшая Маленькая сестричка, биологическая дочь Лэмб, попавшая в программу генетической модификации детей по случайности. Главный же герой – Субъект Дельта, представитель ранних серий Больших папочек, более или менее способный на разумные действия и, что более важно, – способный делать выбор.

Дельта, в отличие от большинства других Папочек, умеет также пользоваться плазмидами – причем занимательное молнепускание или пирокинез теперь можно комбинировать со стрельбой из обычного оружия – Большой папочка без труда удержит в правой руке практически что угодно, а левая останется свободной для использования плазмидов. Это нововведение – единственное серьезное изменение геймплея BioShock, добавляющее битвам динамики и новой тактической глубины. Но пока об этом говорить рано, ведь в руках у героя сейчас его самое первое и самое впечатляющее оружие – гигантский бур. Созданный, вероятно, для мирных целей, этот бур способен на действительно серьезные вещи – лишь бы хватило топлива, которое нужно собирать по всем уровням. Поначалу им можно будет лишь пробивать себе дорогу через заросли кораллов, но далее игрок выучит суперприем, как у настоящего Большого папочки, – стремительный наскок на врага с протыканием насквозь. Один из спецэффектов, который никогда не надоедает.

РАЗРУШЕННАЯ КРАСОТА

За десять лет, прошедших со времен событий первой игры, Rapture

Сестричка только что оставила нам подарок – за регулярное спасение ее подружек.

О КОМПАНИИ

2007 — Основана 2K Marin.

2007 — Irrational Games переименовывают в 2K Boston и 2K Australia.

2009 — Irrational Games возвращает себе оригинальное название.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Все лучшее, что было в BioShock 2, осталось на месте: неповторимый художественный стиль и атмосфера, уникальный геймплей, умный сценарий. Роскошная концовка.

Игру делали несколько студий с разных концов света, и это заметно: довольно скучное начало, недоработанный сюжет, слишком мало каких-либо серьезных изменений в геймплейной формуле. Графически игра уже устарела.

ВЕРНУТЬСЯ В RAPTURE В РОЛИ БОЛЬШОГО ПАПОЧКИ – МЫ ПРАВДА НЕ ЗНАЕМ, ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШИМ ПОДАРКОМ ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ BIOSHOCK. ОЧЕНЬ ГЛУБОКИЙ И АТМОСФЕРНЫЙ ШУТЕР, СТРАДАЮЩИЙ ТОЛЬКО ОТ СОБСТВЕННОЙ ВТОРИЧНОСТИ.

8.5

BIOSHOCK 2 ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАЕТСЯ ОДНИМ ИЗ СИЛЬНЕЙШИХ ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ ПЕРЕЖИВАНИЙ В ВИДЕОИГРОВОМ ИСКУССТВЕ.

Многие аудиодневники в BioShock 2 – маленькие истории, никак не связанные с основным сюжетом игры. Есть, например, записи мальчика, который влюбился в Сестричку, катаясь на этой карусели.

ФАКТЫ: 1 смертоносный бур | 5 видов пушек | 3 вида патронов для каждого оружия

1. Rivet Gun – первое огнестрельное оружие, которое можно найти в игре. При правильном и регулярном апгрейде остается лучшим выбором до самого финала.
2. Для каждой пушки предусмотрено три вида патронов с совершенно разными свойствами против отдельных противников.
3. Из слегка светящихся трупов Сестрички могут собирать Адам – на это нужно время (обрати внимание на новый индикатор сбора), поэтому их следует защищать всеми возможными способами.
4. Если раскидать несколько турелей по периметру и грамотно расставить ловушки, можно будет затаиться в уголке и смотреть, как BioShock 2 играет сам в себя.
5. Rumbler – новый вид Больших папочек. Он быстрее других моделей, вооружен гранатометом и умеет самостоятельно устанавливать турели.
6. Сестрички. Одна – наша, собирает Адам, а вторая просто подошла понаблюдать в компании Папочки.
7. Внутриигровой компас по-прежнему можно отключить в настройках.

не слишком изменился. Разве что сплайсеры стали поумнее и теперь часто ходят группами (и смешно ссорятся между собой, вплоть до смертоубийства), а многие части города затоплены куда сильнее, чем раньше. Стены испещрены надписями и рисунками, явно выполненными детскими мелками. Философия доктора Лэмб, напоминающая примитивную форму коммунизма, – это идея «семьи», объединяющей всех жителей Rapture во имя одной-единственной цели. Сейчас эта цель – уничтожить Субъект Дельта.

Любой поклонник первой части придет в восторг, любой более сдержанный любитель BioShock 2 почувствует себя как дома: старый интерфейс, старый антураж, стрелка компаса наверху, в наушниках – треск помех и голос местечкового Вергилия. Сначала роль проводника возьмет на себя доктор Тенненбаум (Dr. Tennenbaum), помогавшая еще герою первой части. Но потом она с радостью отдаст Дельту в заботливые руки самого Августа Синклэра – изобретателя плазмидов с достаточно темным прошлым. Он и поведет нас к Лэмб и к Элеонор. Но между началом и концом BioShock 2 – больше 15 часов знакомого и по-прежнему прекрасного шутера (Shooter 2.0, как называл свой проект Кен Левин). Пусть и с некоторыми, довольно важными оговорками.

BioShock 2 разгоняется довольно долго и начинает действительно увлекать ко второму или даже третьему часу, когда игрок наткнется на первого Большого папочку и его Маленькую сестричку. Гиганты по-прежнему никогда не нападают первыми и нежно охраняют своих приемных дочерей. Стоит подойти слишком близко, как Папочка примет боевую стойку. Стоит атаковать – и оживший водолазный костюм по-животному взвоет, и начнется битва. Разработчики неоднократно отмечали, что главный герой второй части сильнее, чем в первой, – все-таки он один из первых Папочек. Побеждать своих коллег ему немного легче – дальше последуют слезы сестрички и крайне любопытный выбор.

ПК-ВЕРСИЯ

Как бы странно это ни звучало, ПК-версия BioShock 2 страдает точно такой же проблемой, что и первая часть, – «обрезанная» сверху и снизу картинка в режиме для широкоэкранных мониторов. Для первого BioShock был выпущен патч, исправляющий эту проблему, – видимо, подобной «заплатки» следует ждать и для BioShock 2. Впрочем, едва ли это можно назвать неприятностью – ведь в таком режиме игра работает и на консолях. Другое дело, что все остальные элементы ПК-сборки со времен первой части не претерпели никаких изменений – те же графические опции, та же поддержка DirectX 10 для красивого рендеринга воды, та же странная физика, работающая заметными «рывками». Игра оптимизирована неплохо, но не более того – даже на мощных системах в разгар битвы наблюдаются падения FPS.

Убить сестричку и забрать Адам или... удочерить ее.

КРОВНЫЕ УЗЫ

В последнем случае девочка с радостью протянет к нам руки, сядет на плечо и шепнет на ушко, где можно найти труп, пригодный для выкачивания Адама. Тогда и начнется самый интересный и опасный процесс в BioShock 2 – защита Сестрички. Пока наша новая подопечная будет медленно выкачивать из мертвого тела заветное вещество, со всех сторон обязательно сбегутся сплайсеры (есть два новых вида – громила, кидающийся предметами меблировки, и спятивший Папочка альфа-серии, гораздо более похожий на рослого человека в водолазном костюме, чем другие модели). Мутанты будут наступать волнами, поэтому нужно грамотно спланировать оборону – расставить турели, взломать системы безопасности, закупиться оружием и аптечками (в игре по-прежнему нет автоматического восстановления здоровья) и подготовить ловушки. Дело в том, что у местных пушек теперь несколько видов патронов – у монтажного пистолета Rivet Gun, например, есть обычные заклепки, есть утяжеленные, а есть патроны-ловушки, которые и нужно использовать в подготовке плацдарма для обороны.

КОШКИ-МЫШКИ

Отобрав у местных Больших папочек несколько Сестричек, ты обязательно привлечешь внимание самого главного и опасного монстра в игре – Большой сестрички. Возвестив о своем скором прибытии пронзительным криком, она даст несколько секунд на подготовку – скорее купить аптечек, скорее взломать охранную турель! Спрятаться от Большой сестрички решительно негде, а атакует она очень яростно, резко и разными способами – например, умеет пользоваться телекинезом, больно колет своим огромным шприцем и с дикой скоростью перемещается по уровню (а еще восстанавливает здоровье, выкачивая его из сплайсеров). К счастью, старые добрые вита-камеры из игры никуда не делись – в любой момент герой может воскреснуть недалеко от места битвы и с новыми силами ринуться в атаку на бронированную Сестричку (которая опять предварительно спрячется и нападет с самой неожиданной стороны). И если визг Большой сестрички пробирает насквозь, то победа над монстром дает облегчение, которое мы давно не испытывали в шутерах – руки трясутся, перед

ИСТОРИЯ КАТАСТРОФЫ

Rapture был основан Эндрю Райаном как город для лучших умов человечества, свободный от «паразитов», – так Райан называл всех, кто мешает интеллектуальной элите спокойно существовать, прежде всего, коммунистические и капиталистические правительства. Благодаря талантливым ученым город достаточно быстро шагнул вперед в технологическом развитии – венцом прогресса стало открытие вещества Адам, позволяющего изменять генетический код человека, предоставляя ему сверхъестественные способности (последние подпитывались веществом Ева). Но очень скоро Адама стало не хватать, и в городе разгорелась гражданская война. Армия повстанцев под предводительством Фрэнка Фонтейна (Frank Fontain) восстала против правления Райана, к тому времени сосредоточившего в своих руках колоссальные силы. Горожане за время этой войны изменились до неузнаваемости – из-за постоянных инъекций плазмидов и тоников (основанные на Адаме генетические «коктейли») их тела мутировали, а рассудки пошатнулись – так появились сплайсеры, основные враги в BioShock. Для поддержания контроля над Адамом Райаном и его соратниками была создана программа «Маленькие сестрички», согласно которой все беспризорные дети генетическим путем превращались в собирательниц Адама. Охранять Сестричек поручили бывшим заключенным, которых заперли в огромные водолазные костюмы, предварительно лишив возможности самостоятельно мыслить. Так появились Большие папочки. С такой своеобразной экосистемой город, вероятно, просуществовал бы еще не один десяток лет, если бы самолет с героем первой части BioShock, Джеком, не упал в океан в непосредственной близости к маяку, ведущему в город.

ДЕСЯТЬ ЛЕТ ПРОШЛО СО СМЕРТИ ЭНДРЮ РАЙАНА, И ТЕПЕРЬ У RAPTURE НОВЫЙ ПРАВИТЕЛЬ.

Микроэкономика игры идентична первой части – в специальных автоматах можно покупать патроны, аптечки и шприцы с Евой, а если предварительно взломать их, то цены немного снизятся.

Отношения между Папочкой и Сестричкой – самое трогательное, что есть в игре.

История Джека нередко всплывает во второй части в самых неожиданных формах.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Многопользовательский режим – одно из существенных нововведений BioShock 2, по сути, представляющее собой отдельную игру (разработчики, интерфейс – даже исполняемые файлы разные). Сюжетно многопользовательский режим является приквелом к первому BioShock и переносит действие в просторные помещения подопытных Sinclair Solutions, где с помощью игроков испытываются новые плазмиды. Как сейчас принято в приличных домах, мультиплеер ранговый и во многом завязан на «прокачке» персонажа (всего на выбор дается шесть очень разных горожан Rapture, для каждого можно выбрать карнавальную маску и оружие ближнего боя) – убивая противников или помогая товарищам по команде, игрок получает очки опыта, которые можно тратить на новые плазмиды, оружие или прокачку некоторых базовых характеристик. Режимы довольно стандартны (free for all, team deathmatch, capture the flag и т.д.), в силу разнообразия плазмидов битвы хаотичны, и среднее время жизни составляет 10-20 секунд. На уровнях иногда появляются костюмы Больших папочек, а врагов можно (посмертно) фотографировать, получая бонус к повреждению, – но эти нововведения едва ли делают местный мультиплеер способным увлечь надолго.

Оружие по-прежнему можно улучшать в одноразовых автоматах Power to People (собственность Fontaine Futuristic).

глазами двоится, и только Маленькая сестричка что-то мирно напевает, сидя на плече.

ЭМОЦИИ 2.0

Три новых противника, две новых-старых мини-игры («взлом» теперь происходит в реальном времени, а снимать противников для получения бонусов к повреждению теперь нужно не на фото, а на видеокамеру), один интересный режим защиты Сестрички – если выражаться языком нашей фирменной врезки «3 факта об игре», то BioShock 2 предстанет довольно консервативным сиквелом, предлагающим только лишь новый (пусть даже и великолепный) сюжет. Но это совсем не так. BioShock 2 буквально перенасыщена: здесь столько «тоников» (аналоги «перков» в RPG), что для них даже не хватает свободных слотов. Здесь полностью прокачать можно успеть максимум две-три пушки. Здесь в каждой комнате спрятаны десятки нужных и не очень вещей – деньги, алкоголь, патроны, чистая вода. Здесь каждый закуток города – малень-

С включенным DirectX 10 вода выглядит по-прежнему очень красиво, хотя в целом картинка немного устарела.

кая трагедия, великолепно озвученная в аудиодневнике, который лежит где-нибудь неподалеку. Но главное в BioShock 2 – это трогательная история про неизвестного преступника, которого судьба превратила в чудовище. Чудовище, не способное испытывать чувства, но все-таки их испытывающее. К маленькой девочке, которая живет в своем светлом внутреннем мире и поет песни про Ангелов, а в реальной действительности – пронзает шприцами трупы людей. Сделанный совершенно другими людьми и по совершенно другим принципам, BioShock 2 по-прежнему остается одним из сильнейших эмоциональных переживаний в видеоигровом искусстве.

КОЛЛЕКТИВИЗМ

Всего сиквел делали пять студий – за одиночную кампанию отвечали внутренние студии 2K Marin, 2K China, 2K Australia, а также Arcane Studious (см. Dark Messiah of Might and Magic), а новый мультиплеерный режим создавали Digital Extremes, ранее плотно занимавшиеся серией Unreal Tournament в составе Epic Games. Из команды первой части были привлечены несколько человек, но основную часть работы делали люди, к первой части никакого отношения не имевшие. Даром что BioShock 3 уже анонсирован и должен выйти вместе с фильмом, а боссы 2K без ложной скромности заявляют, что хотят выпустить шесть частей игры.

Обещанные подводные фрагменты оказались скучными и одноклеточными: пройти из точки А в точку Б мимо красивых водорослей.

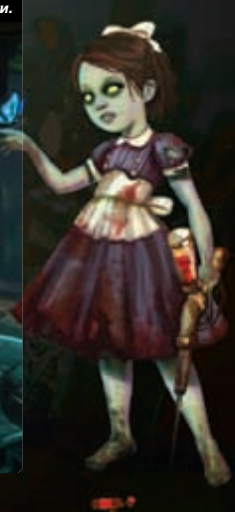
ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Анатолий Сонин, редактор раздела превью и рецензий

Я во многом согласен с Кириллом, и если бы BioShock 2 был первой игрой в сериале, я тоже прошел бы его запоем. Но это сиквел – сиквел, в котором не изменилось вообще ничего. Сюжет лично мои ожидания не оправдал, остался идиотский моральный выбор – я еще в первой части решил, спасать девочек или нет, зачем вы снова спрашиваете? Даже проблемы оригинала не исправили: боевая система все еще сломана вита-камерами. Умер-воскрес-пострелял-умер-воскрес-убил – вот такой механикой можно завалить всех врагов в игре. И да, вита-камеры разрешают отключить, но в BioShock 2 ведь нет автосохранения. А лезть в меню перед каждым боем – это для 2010-го совсем не комильфо. Плюс открытый мир вовсе не открытый: если изучать уровни без компаса, то и дело будут встречаться двери, в которые игрока до определенного сюжетного хода не пускают. Отошли десять метров в сторону – получили ничего не значащее сообщение – вуаля, дверь открылась. Это линейный шутер какой-то.

КАЖДЫЙ ЗАКУТОК ГОРОДА – МАЛЕНЬКАЯ ТРАГЕДИЯ, ВЕЛИКОЛЕПНО ОЗВУЧЕННАЯ В АУДИОДНЕВНИКЕ.

Все стены Rapture заполнены агитационными граффити разной степени остроумности.



ПОЙДЕТ: Процессор 2.9GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Джо Кукан – исполнитель роли Кейна
ПОХОЖЕ НА: Command & Conquer 3, Company of Heroes, Z: Steel Soldiers

Автор: Святослав Торик

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Command & Conquer 4: Tiberium Twilight
- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Los Angeles
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.commandandconquer.com

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК

Первые два часа я боролся с искушением покинуть игру и написать редактору о том, что вынужден отказаться от рецензии по причине тяжелого недуга: психологический удар вследствие когнитивного диссонанса между названием рецензируемой игры и ожидаемым вследствие этого игровым процессом. Однако мне удалось пересилить искушение и оправиться от удара – впоследствии, как ни странно, я оказался доволен.

Играть в новый Command & Conquer поначалу действительно тяжело. Ожидая от игры привычного развеселого мяса, ты рассчитываешь на знакомую с детства последовательность: разворачиваем базу поближе к залежам зеленых кристаллов, ставим электростанцию, потом завод по переработке тибериума, бараки, фабрику тяжмаша, второй харвестер, далее по вкусу. А получаешь вот что: разворачиваем базу все равно где, никаких ресурсов копить и добывать не надо, строить заводы и бараки не требуется, да и саму базу можно в любой момент взять и перевезти на другое место. И если враги будут огрызаться и нападать на твой мобильный подъемный кран, ну так тот легко может дать сдачи.

ПОХОРОНЫ ЗА СВОЙ СЧЕТ

Самое смешное в том, что основной принцип остался тем же – в список покупок набиваешь двух-трех наиболее необходимых по текущему раскладу юнитов в нужном количестве и к ним пару-тройку инженеров. Ждешь, пока они съедут со стапелей. Выхватываешь из массы, как колорадских жуков с грядки, отдельный род войск – вешаешь на Ctrl+1. Повторяешь аналогичную операцию с остальными юнитами. Теперь все готово – мощная универсальная толпа марширует в гости к противнику. Раскрывай ворота, хозяин! Счастье для всех, даром! И чтоб никто не ушел!..

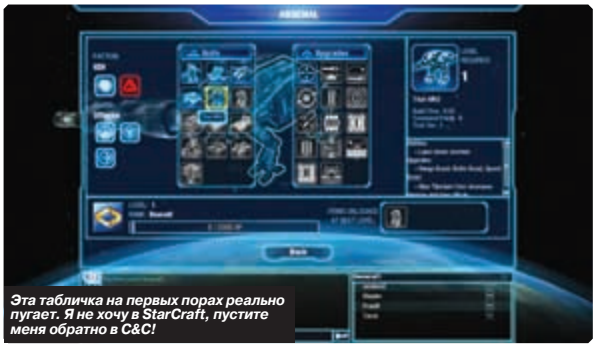
Спрашивается – к чему было огород городить? Резиновая рамка по-прежнему работает повелителем вселенной на полставки. Выбрал – ткнул – уничтожил, выбрал – ткнул – уничтожил. Но выбирать придется много, даже слишком много. Опытный фанат не справится, грохнется оземь с разрывом сердца в районе пятой миссии, не выдержав накала страстей и смены тактики каждые семнадцать секунд. Ракеты и пулеметы, пушки и лазеры, сверхзвук и бластеры, «скорпионы» и «пауки», «рабы» и «коммандос», «мастодонты» и «мамонты»… ребята, вас слишком много!

Глубокий вдох. Все в порядке. К этому можно – нужно! – привыкнуть. Просто потребуется больше времени, чем обычно, чтобы освоиться и понять функционал каждого юнита. Это не так уж трудно – их всего-то ДЕВЯНОСТО РАЗНОВИДНОСТЕЙ.

LASER IS NO GOOD WITH THE LITTLE GUYS

В конце концов (пресловутые два часа) начинаешь понимать, зачем их столько,

Безвестный актер как бы удивляется вместе с игроком – и чего это он тут делает?



Эта табличка на первых порах реально пугает. Я не хочу в StarCraft, пустите меня обратно в C&C!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

+ Долгожданное (15 лет!) окончание сериала и выяснение личности Кейна. Удобный заточенный под мультиплеер интерфейс. Сам мультиплеер тоже хорош.

– Старый движок и, как следствие, неразличимые модели. Мало кому нужный сингл и куча невостребованных юнитов. Баланс еще долго будут латать патчами.

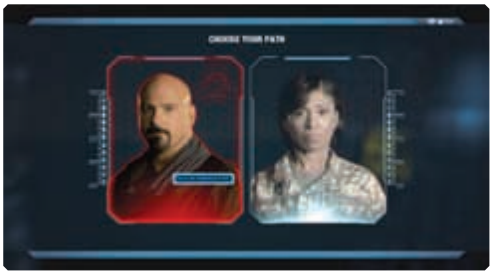
НЕПРИВЫЧНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ СТАЛ КРАСНОЙ ТРЯПКОЙ ДЛЯ ОРТОДОКСАЛЬНЫХ ФАНАТОВ И НЕПЛОХОЙ RTS ДЛЯ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ.

7.5

Новая идея баланса вылилась в то, что у каждого нормального юнита есть один тип атаки и один тип уязвимости, а всего их в «первичном бульоне» порядка десяти штук. Соответственно, все эти типы связаны между собой сложной паутиной. Например, юнит «волк» стреляет из пулемета (идеален против пушечного мя-

ПРОДЮСЕРЫ ИЗ EA LA РЕШИЛИ ПОЙТИ ЕЩЕ ДАЛЬШЕ РАЗРАБОТЧИКОВ STARCRAFT И СДЕЛАТЬ БАЛАНС… ДЕСЯТИСТОРОННИМ!

и что это количество можно смело сократить в два раза. StarCraft до сих пор популярен из-за классического трехстороннего баланса «камень-ножницы-бумага»: где-то всех попирают терраны, у кого-то безжалостно рулят протоссы, а кто-то давит массой зергов. Продюсеры из EA LA решили пойти еще дальше и сделать баланс… десятисторонним! Только привязать его не к сторонам сюжетного конфликта, а к мобильным базам и юнитам. В начале каждой миссии и в мультиплеере игрок может выбрать себе тип MCV (mobile construction vehicle) и играть с учетом всех ее сильных сторон и уязвимостей. По идее, у каждой мобильной базы есть универсальный набор юнитов на все случаи жизни, но на практике выясняется, что не все так просто. Каждая MCV предлагает свой прайс-лист, однако завзятого любителя «мамонт раша» сдерживают так называемые очки контроля (command points). Каждый юнит стоит определенное количество этих очков, а у каждой базы есть ограничение, которое составляет, как правило, 50 очков. То есть, можно наклепать много маленьких, но по 3 (16 штук), или мало больших, но по 6 (8 единиц). Разница заключается в непробиваемости, атакующих мощностях и прочих мелочах, порой спасающих жизнь и позволяющих крупным юнитам прорваться там, где мелкие ложатся штабелями. Или, наоборот, провести много отвлекающих маневров и совершить необходимую диверсию.



На каждом уровне – в мексиканской пустыне, на арктическом шельфе, среди белорусских березок – везде есть тибериумные башни, служащие ключевыми точками. Вот только в сингле они ничего не дают, в отличие от мультиплеера.

Выбор, на мой взгляд, очевиден. Хотя за GDI я все равно пройду игру, просто позже.

О КОМПАНИИ

1995

Компания DreamWorks Pictures всего через год после создания открывает подразделение DreamWorks Interactive, занимающееся разработкой компьютерных игр. Это направление курирует лично Стивен Спилберг.

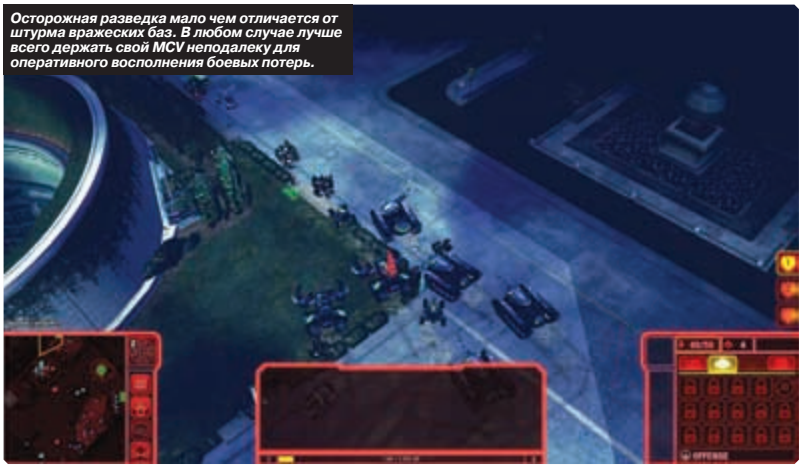
1998

Владельцы продают часть акций Microsoft, фирма становится известной на рынке и заключает контракт с Electronic Arts на издание нескольких игр. Среди них Tresspasser: Jurassic Park и Medal of Honor.

2000

Electronic Arts выкупает студию у владельцев – DreamWorks SKG и Microsoft – и переименовывает ее в EA Los Angeles. Впоследствии в EA LA вливаются бывшие сотрудники Westwood и Westwood Pacific.

ФАКТЫ: **1** харизматичный Кейн | **2** извечных соперника | **90** разновидностей юнитов

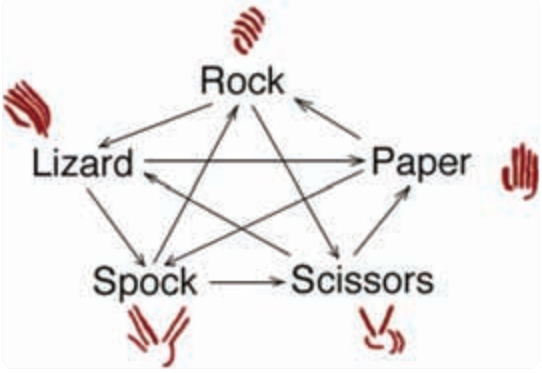


Осторожная разведка мало чем отличается от штурма вражеских баз. В любом случае лучше всего держать свой MCV неподалеку для оперативного восполнения боевых потерь.

Вроде бы спокойная операция может в любую секунду пополниться зубодробительной задачей.

КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА, NOD И GDI

Система баланса по принципу «камень-ножницы-бумага» родилась много столетий назад. Со временем были придуманы и расширенные версии – на четыре варианта, на пять, шесть и так далее. Четное количество (где одна половина выигрывает у другой и наоборот) считается несбалансированным, зато нечетное – то, что надо. Самый популярный игровой баланс на пять фигур придумал дизайнер Сэм Кэсс в середине девяностых. Помимо трех известных прибавились еще две: ящерица и Спок (герой сериала Star Trek). Спок ломает ножницы и испепеляет камень, его травит ящерица и опровергает (существование в реальном мире) бумага. Ящерица травит Спока и ест бумагу, но ее размазывает камень и разрезают ножницы. Эта игра стала известна широкой публике благодаря статье в Times и упоминанию в популярном сериале «Теория большого взрыва». Десятисторонний баланс Command & Conquer 4 намного сложнее: в действительности он состоит из двух независимых пятисторонних частей. В игре есть пять видов оружия и пять вариантов уязвимости, но они не привязаны друг к другу, поэтому их можно тасовать между собой как угодно. К тому же у юнитов есть приемы типа невидимости и ускорения, и именно оттуда и получаются девяносто родов войск.



са) и обладает средней броней (уязвим к ракетам). Юнит «бульдог», в свою очередь, стреляет из шотгана (опять же, профессиональный выбор для геноцида пехотинцев), но обладает легкой броней (то есть, уязвим к пулям). Но и этого мало. Некоторые юниты лучше всего работают в связке с другими, и больше всего времени в игре у тебя уйдет на освоение игровой механики и эксперименты с различными родами войск. Теперь ты понимаешь, откуда взялись все эти девяносто юнитов?

Утрирую, конечно. Девяносто нужно делить пополам: у каждой стороны конфликта всего сорок пять типов войск, причем одновременно игроку доступно только пятнадцать из них – каждый набор соответствует типу мобильной базы. В любой момент времени базу можно поменять, оставив под своим руководством созданные ей войска. Однако на них по-прежнему распространяется правило ограничения очков контроля, к тому же постоянно вызывать новые MCV нельзя – на каждую миссию есть свой лимит. Тип мобильной базы играет важную роль в мультиплеере, однако в сюжетной кампании прибегать к обмену приходится реже. Обычно к этому принуждают скрипты: например, в начале тебе дают задание захватить побольше зениток в округе (тут лучше всего справится Offense MCV), а затем уничтожить пролетающий через всю карту огромный транспортный воздушный корабль – и для этого придется менять базу на Support (только там есть летающие юниты) или на Defense (много мелких и юрких пехотинцев со «стингерами»).

Support MCV может дать своим войскам временное улучшение. На него тратятся особые, восполняющиеся самостоятельно ресурсы.

ПОЗВОЛЬ ПОКАЗАТЬ ТЕБЕ ИСТИННОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ДЕЛ.

КЕЙН

BETTER DEAD THAN GDI

Ну, хотя бы скринов больше нет. Вообще говоря, их появление в Tiberian Sun вызвало некоторый ропот в адрес сценаристов – ну нельзя же так бездумно сваливать на инопланетян все беды. Однако время показало, что это был единственный выход из ситуации. Несмотря на отвратительный сюжетный ход третьего Command & Conquer, последняя часть возвращает планету Земля обратно на свое место, завершая почти семидесятилетнюю историю конфликта. В финальном ролике разбираются и с тибериумом, и с Кейном (на этот раз навсегда, поскольку он сам открытым текстом заявил, что давно ждал этого момента), и с заносчивым руководством GDI, и с остатками инопланетян – за кадром, правда, остались «забытые» (мутанты из Tiberian Sun), но для них, уверен, EA LA уже припасла дополнение.

Видеоролики, увы, не делают технологического прорыва, как их коллеги из первой части, не заставляют неуверенно улыбнуться пафосу, как сценки Tiberian Sun, и даже не предлагают узнать актеров (ах, Шэрон Валери из BSG; ах, Сойер из Lost!), как в Tiberium Wars. Оно и понятно – сингл в C&C 4 существует для галочки и служит подготовкой к мультиплееру, поэтому из профессиональных исполнителей в видеовставках только Джо Кукан, без которого попросту никуда, а прочих актеров, видимо, пригласили из самой дешевой базы данных Голливуда.

По той же причине и прокладки между роликами – то есть, миссии сюжетной кампании – получились недостаточно внятными. Дизайнеры уровней попытались расправить плечи в узких рамках баланса, но в итоге на всю игру оказались лишь две миссии «без базы», по одному уровню против равной стороны (т.е. Nod vs Nod или GDI vs GDI) и много всяких вольностей и допущений. Вот, например, есть такое задание: обеспечить безопасность гражданскому транспорту, эвакуирующему население из зоны бедствия. Бесконечным ручейком прут автобусы, но сколько из них погибнет – все равно, главное, чтобы до точки В добрались хотя бы двенадцать машин. Понятно, что одна база игрока не сможет обеспечить безопасность на протяженной «дороге жизни» против двух MCV противника (которые к тому же респаунятся каждые две минуты, если их уничтожить) – поэтому дизайнеры срочно вставили костыль в виде бесконечных автобусов, который тупо развалил сюжетное обоснование миссии. Даже оригинальный Command & Conquer, уж на что он был идиотским и не особенно сбалансированным в плане игрового дизайна, такого себе не позволял. Побег из самой охраняемой тюрьмы GDI, например, не идет ни в какое сравнение с увлекательными приключениями в ядерном реакторе в Red Alert. Потому что уже через пару минут после начала уровня игроку выдают мобильную базу – ну и дальше все понятно. Строим, балансируем, выносим. Здравствуй, рамочка, привет Ctrl+1 и девяносто типов юнитов.

По большому счету, этой игре нужно выставлять две оценки. Одна – сюжетной кампании, другая – мультиплееру. Но поскольку мы такой системы еще не придумали, пропишу в тексте отдельными блоками, чтобы все стало предельно ясно.

Итак:

Сюжетная кампания: 6 (потому что круто наконец-то узнать, кто такой Кейн, но дизайнеров миссий надо отправлять в Blizzard на переподготовку);

Мультиплеер: 8 (потому что есть серьезная заявка на конкуренцию одновременно со StarCraft и Company of Heroes). ■

А когда-то на экране Mission Summary по сложной формуле высчитывалась эффективность прохождения уровня, и с каждым разом мы старались достичь заветных 100%…

В COMMAND & CONQUER 4 РАЗНООБРАЗИЕ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ ДОСТИГЛО ЧИСЛА В ДЕВЯНОСТО МОДИФИКАЦИЙ.

Таймер в некоторых миссиях не дает расслабиться. Порой даже приходится перезапускать миссию, оптимизируя свои действия для пущей эффективности.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.6GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Крис Тэйлор (Chris Taylor), отец Total Annihilation и Supreme Commander
ПОХОЖЕ НА: Total Annihilation, Supreme Commander

Автор:
Александр Барышников

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Удивительное для столь лаконичного исполнения богатство тактических возможностей.

Неприглядный внешний вид игры и флегматичность игровой механики заинтересуют далеко не всех.

РЕКОМЕНДОВАНО ДЛЯ МЕДЛИТЕЛЬНЫХ И ГОЛОВАСТЫХ.

7.0

SUPREME COMMANDER 2

ВОЕННАЯ МЫСЛЬ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.supremecommander2.com

Чтоб здоровье наземных юнитов не хромало, надо бы его подправить с помощью созвучного апгрейда.

На страницах по соседству мой коллега Святослав Торик делится с нами своим недоумением по поводу растерявшего все фамильные черты C&C4. Мне, по счастью, этого делать не пришлось: в случае с Supreme Commander 2 никто не усомнится в том, что он – законнейший наследник серии. На соседа ничуть не похож, даже прадедушкин нос сохранил, не говоря уж про отцовские уши.

Истинная правда: любой, кто хоть раз в жизни видел Total Annihilation или Supreme Commander, в ходе общения с новой стратегией Gas Powered Games будет чувствовать себя, словно на встрече со старым знакомцем: тут же во всем разберется, не глядя нажмет на правильные кнопки и всех победит. Это, видимо, самое правильное, что можно сделать с любым сиквелом: выдать поклонникам серии еще одну порцию. Supreme Commander 2 с этим справляется без каких-либо затруднений. Для начала хочется сказать два слова о литературной основе. Сюжет Supreme Commander 2 настолько сильно напоминает престарелое лоскутное одеяло, что в голове моментально всплывает мини-драма о том, как некий вроде бы толковый юноша из провинции решил попытать удачи в этом их буржуйском ВГИКе, даже умудрился поступить, но учился плохо и вынужден был закончить свои дни, сочиняя бестолковые сценарии для компьютерных игр, которым никакие сценарии в общем-то и не нужны – без них все понятно. Тем не менее, сценарий в Supreme Commander 2 есть, благодаря чему мы становимся свидетелями неслыханного коварства: «красные» вновь напали на «синих», презрев все достигнутые в ходе предыдущих игр договоренности. Конфликт сопровождается потоком ненужных подробностей, позаимствованных прямиком из слезливого телесериала для домохозяек: главный герой, как проклятый, круглосуточно вкалывает на вредной для здоровья работе, а сердобольная супруга проедает ему плешь, напоминая о том, что геройский сын растет совсем без отца – даже выпороть некому. Семейные страсти, по счастью, очень кстати прерываются нежданно-негаданным вторжением киборгов-предателей и практически полным уничтожением всего живого на экране. Радость по случаю скоропостижного завершения семейной драмы настолько велика, что мы даже не будем

О КОМПАНИИ

1998
Крис Тэйлор, создатель серии Total Annihilation, покидает Cavedog Entertainment и основывает собственную компанию Gas Powered Games.

2002
Microsoft Games Studio издает дебютный проект компании – ролевой боевик Dungeon Siege. Пресса и игроки в восторге.

2008
Выпустив ряд проектов разной степени удачности и сменив несколько издателей, Gas Powered Games объявила о работе над Supreme Commander 2.

Пристроив к каждому зданию генератор щита и артиллерийскую установку, можно усилить безопасность своей базы.

Ядерная бомба только что «съела» дальнюю часть базы, где были расположены почти все ресурсодобывающие сооружения. Вы – банкрот!

SUPREME COMMANDER 2 ИСПОВЕДУЕТ СОБСТВЕННУЮ ДОКТРИНУ ВОЙНЫ, ИДУЩУЮ ВРАЗРЕЗ С СОВРЕМЕННОЙ RTS-ВАКХАНАЛИЕЙ.

заострять свое внимание на том, как в XXXVII столетии, т.е. в век окончательно победившего прогресса, внезапно из строя вышли все радары, сонары и прочие локаторы, обеспечив пресловутому вторжению необходимую зловредность и эффект «снега на голову». Не будем, хотя стоило бы. (Эх, мальчик-сценарист, что ж ты так плохо учился? Мог бы выдумать что-нибудь более изощренное.)

METAL ON METAL

Стало быть, опять война и беспредел. Мы строим заводы и сервисные конструкции, добываем абстрактные «материю» с «энергией» и мастерим из них армию, способную отправить врагов к праотцам. Вспоминаем все, чему учились в недавних стратегиях... и забываем к чертям. Supreme Commander 2, как и его достославный папаша, исповедует собственную доктрину войны, идущую вразрез с современной RTS-вакханалией.

Во-первых и в главных: никакой спешки. Механика игры организована таким образом, что у нас всегда будет время, чтобы отстроить базу, обнести ее оборонительными сооружениями и подготовить бравую бригаду для торжественного сабантуя по поводу визита вражеской армии, решившейся на раннюю атаку. Достигается это тем, что вся местная техника передвигается по окружающей действительности крайне плавно и неспешно. Пока враг доползет до ваших ворот из своего угла, вы успеете возвести пару турелей в особо удачных местах или подготовить еще какой сюрприз. Во-вторых, обороняющийся всегда получает преимущество: оборонительные сооружения способны выдержать массированный обстрел и уничтожить при этом по пачке неприятельских колымаг. Таким образом, большая часть ранних атак (так называемых «рашей») обречена на провал; более того – их можно вовсе запретить, выставив в настройках игры таймер, до срабатывания которого никакой войны не получится. В-третьих, лаконичность: стартовый набор построек и техники довольно небогат, поэтому разобраться с этим нехитрым набором сможет даже самый распоследний «чайник». Размеренность происходящего сводит к нулю те преимущества, что получает шустро орудующий «мышью» пользователь при игре с неторопливым противником: как ни тужься, как ни щелкай, самолеты все равно не полетят быстрее, а перемещаются они здесь со скоростью сонного (и мохнатого) шмеля – то есть практически

НЕРАЗЛУЧНЫЕ ВРАГИ

Во второй части серии Supreme Commander Объединенная Федерация Земли, самоделкины-Кибраны и Иллюминаты, потерявшие приставку «Эон», вновь принимаются за старое – воюют друг с другом. Раса Серафимов, впервые объявившаяся в SC: Forged Alliance, отправлена на покой и участия в войне не принимает.

Временами SupCom 2 выдает неплохие ракурсы.

Поле боя – как на ладони. Видим каждое мельтешение врага.

ФАКТЫ: **3** стороны конфликта | **120** с лишним технологий | **25** огромных суперюнитов

Катавасия. Или как еще можно назвать эту цветомузыку?

ползают по стратосфере. Зато те игроки, что не стесняются включать мозг и планировать свои вылазки на вражескую территорию, получают явное преимущество. Здесь нельзя не упомянуть еще одну из особенностей серии Supreme Commander: наблюдать за полем битвы можно практически из космоса, позабыв про суматошное ерзанье «мышью» по столу в попытке уследить за событиями, разворачивающимися на совершенно противоположных частях карты. Камера, подвешенная на приличной высоте, позволяет видеть всю картину боя целиком и прикинуть, где именно проще всего прорвать вражескую оборону. Вполне возможно, что на баррикады запрыгивать бессмысленно, и намного вернее было бы сбросить на недруга большую и увесистую ядерную бомбу.

ТЕХНОСИЛА

Обмен ядерными «любезностями» – лишь малая часть того, чем можно осчастливить ничего не подозревающего оппонента. Доступ к новым «подаркам» мы получаем посредством приобретения технологий, распределенных по пяти направлениям: наземные, морские и воздушные войска, постройки и ACU (см. врезку). На приобретение технологий тратится специальный ресурс – очки исследований, которые можно заработать с помощью исследовательских центров. Математика здесь простая: чем больше выстроено НИИ-корпусов, тем быстрее становятся доступны новые апгрейды для армии. Активируя различные технологии, игрок

Та самая «Цирк-пушка», плюющаяся танками во врага.

Желтопузик-здоровяк кибранского производства полон решимости разнести мою базу в труху.

МАТЕРИАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В Supreme Commander 2 используется два ресурса – энергия, получаемая с помощью электростанций, и материя, которую необходимо добывать, устанавливая экстракторы в определенных точках карты. Третьим ресурсом можно считать очки исследований, которые не тратятся на производство войск, но позволяют использовать новые технологии. Как правило, выигрывает игрок, наладивший сбалансированное производство всех трех видов ресурсов.

КТО В ДОМЕ ХОЗЯИН?

Во главе каждой армии Supreme Commander 2 стоит Armored Construction Unit (ACU) – здоровенный робот-универсал, способный уничтожать врагов, добывать ресурсы из их останков и возводить различные строения.
В большинстве случаев потеря ACU ведет к автоматическому проигрышу: все войска и здания игрока, чей мегаробот уничтожен, взрываются. Некоторые технологии позволяют избежать неминуемого поражения после потери ACU, что еще раз свидетельствует о ценности научной деятельности. Впервые концепция Armored Construction Unit была введена Крисом Тэйлором в Total Annihilation, вышедшей в 1997 году.

ВЛОЖИВШИСЬ В НАУКУ, МЫ СМОЖЕМ ВСКОРМИТЬ ЖЕЛЕЗНУЮ ГОДЗИЛЛУ И ПАРУ АЛЮМИНИЕВЫХ КАРАКАТИЦ, СПОСОБНЫХ РАЗНЕСТИ ПОЛБАЗЫ ЗА СЧИТАННЫЕ МИНУТЫ.

получает доступ к более мощным войскам, оборонительным сооружениям и экспериментальному оружию – истинной усладе стратега, утомившегося от банальщины на поле брани. Например, квази-земляне могут сконструировать хитроумную цирковую пушку, которая будет забрасывать на вражескую территорию танки и ракетницы. Всего пара залпов – и наша армия уже вовсю дебоширит в тылу противника, раздражая его своей безнаказанностью. Особняком стоят суперюниты – порождения сумрачного гения инженеров-футуристов, настолько громадные, что рассмотреть их можно даже из космоса. Вложив в науку изрядную часть ресурсов, мы сможем вскормить железную годзиллу и пару алюминиевых каракатиц, а враг будет насылать на нас летающие тарелки невообразимых размеров и прочую ерунду из неизвестного металла, способную разнести полбазы за считанные минуты. Стоят эти твари дорого, строятся долго, зато уж если выползут на свет, то жди крупных неприятностей. Все мы смотрели «Трансформеров», поэтому рассказывать о многочисленных бедствиях, которыми сопровождается встреча двух крупнокалиберных зверюг, вовсе ни к чему.

Не забыты и стандартные боевые единицы: даже самая тощая танкетка благодаря многоступенчатой модернизации может отрастить себе пару новых стволов, ощетиниться радарами и обзавестись многослойной броней. Таким образом игрок, сделавший упор на технологическое развитие, в итоге может оказаться в более выгодном положении, нежели его противник, растративший все средства на покупку техники в базовой комплектации. Главное – не метаться, словно белка, по различным ветвям техно-дерева, а настойчиво толкать прогресс в избранном направлении до победного конца.

Все вышеописанное, как вы понимаете, налагает определенный отпечаток и на общее течение игрового процесса, и на играющий контингент. Истеричные и гиперактивные «щелкунчики» по большей части уже давно умчались рвать друг друга на тысячу маленьких зерглингов в обновленном «старкрафте». Тем не менее, любители clickfest-безобразия, внезапно восхотевшие общения с местной автоэкзотикой, пусть не отчаиваются: для тех, кто любит быстрые потасовки, в Supreme Commander 2 введена возможность выкрутить скорость игры на максимум, отказавшись тем самым от противостояния умов в пользу деревенской драки с использованием элементов соседского забора и написанных на нем посланий к современникам.

КАРТИНА МАСЛОМ. МАШИННЫМ

К сожалению, лучше всего для описания происходящего в мониторе подходит фраза «бледная немочь с вкраплениями синей и красной сыпи». Supreme Commander 2 довольно-таки неприглядна, и к отсутствию внешнего лоска приходится привыкать. Такое впечатление, будто художники по текстурам забыли о существовании полутонов: вся техника в игре выкрашена в два оттенка, а общее количество цветов на экране чаще всего стремится к восьми. Что, конечно же, дикость несусветная по нынешним временам.

Вместе с тем, тот, кто сможет смириться с минимализмом палитры, получит в свое распоряжение единственную на текущий момент стратегию в реальном времени, где слово «стратегия» намного важнее слов «в реальном времени». Редкий, вымирающий вид RTS, в котором тактический замысел важнее моторного рефлекса.

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Дюк Нюкем
ПОХОЖЕ НА: Duke Nukem 3D

Автор:
Энди Клейтон

Космические пришельцы-моллюски зубасты и дружелюбны.

DUKE NUKEM FOREVER

HAIL TO THE KING, BABY

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: 3D Realms
РАЗРАБОТЧИК: 3D Realms
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.3drealmds.com

Четырнадцать лет (с ума сойти!) прошло со времен Duke Nukem 3D, культовой игры про Дюка Нюкема, описывать которую, наверное, не имеет никакого смысла. Сейчас сложно найти человека, который не играл в «Дюка», не ждал Duke Nukem Forever (единственное правильное продолжение саги, к черту Manhattan Project) и не рыдал в голос, когда общественности сообщили, что 3D Realms закрывается. Но Duke Nukem Forever никак не хотел умирать.

ОТ РЕДАКЦИИ

Совсем недавно артист, задействованный в озвучке игры, сообщил прессе: «Мне нельзя ничего говорить, иначе мне отрежут мизинец, но знайте! Дюк Нюкем жив!» Конечно, жив. Мы и не сомневались. Но в 3D Realms по-прежнему не отвечали на телефонные звонки, их сайт не обновлялся чертову уйму времени. У нас был только один выход – провести разведку боем. Отправить корреспондента в Гарланд, штат Техас. Проникновение со взломом, угроза огнестрельным оружием – что угодно, только бы узнать правду! Текст (а точнее, его перевод на русский язык. – Прим. ред.), который вы видите на этих страницах, – результат общения с практически законченной версией игры. У Duke Nukem Forever по-прежнему нет точной даты выхода, а трехстраничное эмбарго запрещает нам называть имя издателя. Но этот текст помещен в раздел рецензий не случайно – именно такой игра и появится на прилавках. Можете делать примерные выводы о дате выхода, а мы начнем…

Космические свиньи – очень трогательные и эмоциональные существа.

ЭНДИ НА СВЯЗИ

В Техасе сейчас непривычно холодно и идет дождь. Я всегда думал, что Техас – это чертова пустыня с кактусами и такими штуками, которые всегда есть в ковбойских фильмах, но здесь пятьдесят четыре градуса (54 градуса по Фаренгейту – это 12 градусов по Цельсию. – Прим. ред.), и это меня просто убивает. Да, я видел Duke Nukem Forever и остался жив, и сейчас с ужасом поглядываю на распухший и слегка промокший блокнот, в который я записывал все впечатления. Мне очень не хочется его открывать, не хочется никому рассказывать, насколько безумно прекрасен Duke Nukem Forever. Но, во-первых, у меня есть серьезные конкуренты – ребята из крупных американских журналов тоже видели игру, и когда ты читаешь эти строки, на их сайтах уже, скорее всего, висят рецензии или hands-on'ы (или не висят, потому что еще не истек срок договора о неразглашении и запретов на публикацию). 3D

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ 10.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

Duke Nukem Forever! Duke Nukem Forever! Duke Nukem Forever!

Графика выглядит немного устаревшей, но кого это, в конце концов, волнует?

НАШИ СЛЕГКА СКОМКАННЫЕ, НО ПРАВДИВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ЗНАКОМСТВА С ВЕЛИКОЙ ИГРОЙ НЕ МОГУТ ОБМАНЫВАТЬ – ДЮК НЮКЕМ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЖИВ И ОН ДЕЙСТВИТЕЛЬНО FOREVER. ЖДИ ПОЛНУЮ РЕЦЕНЗИЮ С ФИНАЛЬНОЙ ОЦЕНКОЙ ПОСЛЕ ПОЯВЛЕНИЯ ИГРЫ НА ПРИЛАВКАХ.

FOREVER

Уменьшающий уменьшитель по-прежнему в деле – правда, теперь с новой, необычной перспективы.

Безумные гонки на вагонетке со свиньями. Что может быть лучше?

О КОМПАНИИ

1987 Основана компания 3D Realms, юридическое имя – Apogee Software.

1996 Выходит Duke Nukem 3D.

2010 Выходит Duke Nukem Forever.

BITCH, YOU WANT SOME? COME GET SOME.

DUKE NUKEM

Realms приготовила большой сюрприз, покруче стриптизерши, выпрыгивающей из торта в разгар дня рождения. Для должного эффекта именинник должен сначала умереть, а потом восстать из мертвых.

ДЮККИ

Дюк жив, космические свиньи живы, мир по-прежнему нуждается в спасении. Раскрывать какие-то детали сюжета нам запретили, но это, наверное, даже к лучшему – Duke Nukem Forever – игра, которой просто не нужен сюжет. Зачем они прилетели на нашу несчастную планету? Чтобы Дюк смог надрать им задницы, какие здесь могут быть сомнения! Поэтому перейдем к главным вещам. Duke Nukem Forever – игра про отстрел космических свиней, огромных космических свиней и гигантских космических свиней из супероружия. Помимо изумительно анимированных мохнатых кабанов, здесь есть и более привычные алиены с ложноножками, человеческие противники и похожие на химер из консольной серии Resistance зубастые инопланетяне с трубочками систем жизнеобеспечения (на самом деле, они были еще в Duke Nukem 3D). Главный вопрос, которым задается Дюк на протяжении всей игры: ЧТО, ЧЕРТ ВОЗЬМИ, ПРОИСХОДИТ?

Да, это именно то, о чем ты подумал.

БЕСКОНЕЧНОСТЬ НЕ ПРЕДЕЛ

А происходит примерно следующее: один из самых запоминающихся шутер-аттракционов современности. Duke Nukem Forever очень похож на американские гонки, есть даже уровень с – натурально! – рельсами и вагонеткой, который начинается в заброшенной шахте, оккупированной слизистыми пришельцами, и заканчивается в антураже какого-то вестерна (мы ведь уже упоминали – все, что осталось от 3D Realms, находится в Texace?). В DNF нет открытого мира, но это к лучшему – уровни огромные, космических свиней много, плюс попадаются совершенно феерические боссы размером с хороший небоскреб. Есть даже моменты, когда игра предложит сесть за руль огромного биг-фута (в игре он называется Mighty Foot) или уменьшить себя до крошечных размеров и прокатиться на радиоуправляемой (интересно кем?) машинке. И это только несколько примеров разнообразия, которое предлагает Duke Nukem Forever. При этом все воспринимается предельно естественно, игра не старается ничего и никого пародировать – только себя. И в этом мире очень весело жить.

WTF IS FTW

Система самоидентификации игрок-персонаж в Duke Nukem Forever работает безупречно с первых же секунд. У Дюка есть руки, есть (простите) ноги – они постоянно мелькают в кадре, участвуют в Quick Time Events и всячески добавляют эффекта погружения. На втором часу игры, проваливаясь в туннель после безумной битвы с гигантским ракетным боссом, Дюк медленно сложит пальцы на правой руке в простой и понятный каждому символ – кажется, в этот момент всем сразу стало ясно, насколько гениальная эта игра. Мы не зря упомянули QTE – их здесь полно, что не слишком типично для PC-проекта (консольные версии Дюка, похоже, отложены на неопределенный срок). В сражении с боссами придется откручивать им рога (мы не шутим!), проводить эффектные добивания и просто размазывать их по стенке. Дюк жив, и он очень зол на космических свиней.

ФАКТЫ: **3** версия Unreal Engine | **1** Дюк Нюкем | **1** игра, которую ждали 14 лет

КОСМИЧЕСКИЕ СВИНЬИ ИЗ КОСМОСА!

Продвинутая система анимации и искусственного интеллекта противников делает космических свиней из Duke Nukem Forever чуть ли не самыми необычными и непредсказуемыми противниками в истории видеоигр. Они цепляются за стены, взаимодействуют с окружением на каком-то принципиально новом уровне – хватают предметы и кидают их в нас, ползают по потолку со смертельной пластикой горилл-убийц. В игре полно скриптов, но все они ощущаются естественно – вот кабаны врываются в ангар, один из них запирает дверь и уморительно придавливает ею нерасторопного товарища. А в ангаре их уже ждет Дюк со своими лучшими друзьями – трехствольным пулеметом, двойной ракетницей и ГИГАНТСКОЙ ДОЛБАНОЙ ПУШКОЙ (мы не смогли придумать, как еще перевести это на русский язык. – Прим. ред.), по сравнению с которой BFG-9000 из Doom 3 – глупая картонная подделка. Пушки в Duke Nukem Forever гигантские, очень громкие и оставляют после выстрелов феерично красивые спецэффекты.

ГРАФИЧЕСКИЕ СВИНЬИ ИЗ КОСМОСА

За 14 лет разработки игра сменила около десятка графических движков – начиная с id Tech 2 и заканчивая Unreal Engine 3. Тем не менее картинка в игре выглядит слегка устаревшей – особенно во время безумных заездов на дюковском биг-футе, когда паршивенькая трава появляется на земле прямо у тебя перед глазами. Зато спецэффекты, размеры уровней, детализация шерсти космических свиней – все это выполнено очень хорошо и заслуживает похвалы. В конце концов, люди по-прежнему играют в Duke Nukem 3D и не обращают внимания на гигантские пиксели! А здесь даже не нужно этого делать – все и так в полном порядке, пусть и выглядит это слегка по-прошлогоднему, после таких UE3-тайтлов, как Mass Effect 2 или Batman: Arkham Asylum.

ДЮК НЮКЕМ ВОТЕВЕР

14 лет ожидания, кажется, очень скоро оправдают себя в полной мере. Перед нами практически законченный проект невероятного уровня проработки и разнообразности, да что там, перед нами CAM Duke Nukem Forever – от одного этого факта хочется немедленно закричать в голос. Но будем сдержанны – DNF делался слишком долго, чтобы стать разочарованием, и он полностью оправдал наши надежды. Огромная, очень разнообразная, клинически безумная и невероятно олдскульная игра от титанов индустрии из 3D Realms – такого сейчас не делают. Просто представь, что в разрушенную вселенную оккупированной инопланетянами планеты из, скажем, Half-Life 2 ворвались космические свиньи, Дюк с кучей пушек, уменьшающим устройством и биг-футом с надписью «HAIL TO THE KING, BABY!» – и ты получишь хотя бы примерное представление о Duke Nukem Forever. ■

Графика уже слегка устарела, но игра все равно смотрится неплохо.

Гигантские боссы? Не вопрос!

ОГРОМНАЯ, ОЧЕНЬ РАЗНООБРАЗНАЯ, КЛИНИЧЕСКИ БЕЗУМНАЯ И НЕВЕРОЯТНО ОЛДСКУЛЬНАЯ ИГРА ОТ ТИТАНОВ ИНДУСТРИИ ИЗ 3D REALMS.

В пещерах достаточно страшно – мокрые и липкие стены, пришельцы за каждым поворотом.

ALIENWARE M17X

СТОИТ ЛИ «ПРИЩЕЛЕЦ» СВОИХ ДЕНЕГ?

ЧИТАЙТЕ В НОВОМ MC

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Реклама

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 3Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Team Fortress 2, Tribes: Vengeance, CrimeCraft

Автор:
Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

+ Динамичное PvP, отсутствие бесполезных классов, возможность быстро и бесплатно сменить специализацию персонажа, сражения за территории.

– Битвы с участием до 10 игроков с каждой стороны (нет ощущения масштабности MMO), слабые социальные элементы, однотипные режимы игры и похожие локации, которых к тому же очень мало.

НЕПЛОХОЙ, НО ОДНООБРАЗНЫЙ ФУТУРИСТИЧЕСКИЙ ШУТЕР С ПРОКАЧКОЙ ПЕРСОНАЖА. МАЛО ОБЩЕГО С MMO.

6.5

GLOBAL AGENDA

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ЭЛЬФОВ

ЖАНР: MMO / Third Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Hi-Rez Studios / Steam
РАЗРАБОТЧИК: Hi-Rez Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 4-20
ИНТЕРНЕТ: www.globalagend-agame.com

«Научно-фанастический MMO-шутер с динамическим миром на движке Unreal Engine 3!» – возбужденно вздыхали фанаты PlanetSide три года назад после первого анонса игры, неуверенно надеясь на чудо. Время шло, новых подробностей о проекте не появлялось, и лишь на прошлогодней E3 разработчики представили ролик, из которого стало ясно одно – Global Agenda позиционируется как MMO без эльфов.

На протяжении рекламной кампании Hi-Rez перемалывала косточки длинноухим, крайне неохотно делясь подробностями о самой игре, а затем рванула с места в карьер, перемахнув стадию открытого тестирования и перейдя из закрытой беты в релиз. Как результат – периодические рестарты сервера, прежде не видывавшего такого количества персонажей, и потеря игроками опыта из-за дисконнектов после завершения миссий. Виновные в неполадках эльфы были найдены и прилюдно расстреляны, а мы получили возможность повоевать, не вылетая из игры каждые полчаса. Что у нас на повестке дня?

Джетпак позволяет быстро преодолевать большие расстояния. Также попасть в нужную точку можно, телепортировавшись на переносной маяк (однако он может быть уничтожен противником).

ПОЛЕ БОЯ 2155

После Третьей великой войны в 22 веке из пепла разрушенных империй возникло Содружество (Commonwealth) – деспотичное мировое правительство, стремящееся подчинить всю Землю. Взяв под контроль большую часть производственных мощностей, Содружество не оставило зарождающемуся сопротивлению выбора: пришлось вести партизанскую войну небольшими отрядами, выставляя на поле боя лучших бойцов, экипированных по последнему слову техники, – элитные войска будущего. Армий клонов в GA нет: каждый персонаж обладает уникальной физиономией, может менять вещички и раскрашивать броню. Но даже через 150 лет универсальных солдат не предвидится: на выбор доступно 4 класса персонажей, отличающихся способностями, набором вооружения и внешним видом.

С ростом уровня бойцы получают очки умений, которые можно вложить в по-

Оборона точки чаще всего превращается в такую кучу-малу. Что-то сделать в одиночку практически нереально.

Global Agenda позволяет достаточно детально настроить внешность персонажа. Правда, под шлемом все равно ничего не видно.

О КОМПАНИИ

1985 Элон и Эрез Горены (Alon Goren, Erez Goren) основывают Radiant Systems. Работа в компании не связана с игровой индустрией, но позволяет Эрезу получить опыт управления и сколотить капитал для создания собственной студии.

2005 Эрез Горен, написавший первую игру еще в школе, уходит из Radiant Systems и создает Hi-Rez Studios. Название символизирует цель компании – разработку игр с качественными графикой и геймплеем.

2007 Анонсирована Global Agenda: пресс-релиз обещает возможности, которые так и остались нереализованными. В частности, соло-миссии, шпионаж, секретные операции и динамический мир, в котором действия игроков влияют на локации.

ДУЭЛИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В КОШКИ-МЫШКИ: ЗДОРОВЬЕ ПЕРСОНАЖА ПРЕВЫШАЕТ НАНОСИМЫЙ УРОН, А КАЖДЫЙ КЛАСС ОБЛАДАЕТ НЕПЛОХИМ АРСЕНАЛОМ ЗАЩИТНЫХ УМЕНИЙ.

купку способностей в одной из трех веток развития: одна общая для всех классов, две отвечают за специализации. Да, как в WoW или Age of Conan, но здесь умения можно менять перед каждой миссией, и совершенно бесплатно! Легким движением руки разведчик (recon) превращается из снайпера в инфильтратора, штурмовик (assault) меняет пулемет на ракетницу или гранатомет, медик (medic) забывает о лечении и травит врагов токсинами, а инженер (engineer) отказывается от дронов в пользу пушек. Дьявольски меткие и мощные турели – практически единственный способ в одиночку отправить противника на респаун. В остальных случаях дуэли превращаются в кошки-мышки: здоровье персонажа значительно превышает наносимый оружием урон (даже снайперская винтовка и ракетница убивают врага в лучшем случае с трех попаданий), а каждый класс обладает неплохим арсеналом защитных умений. У штурмовика есть энергощиты, инженер строит стационарные «аптечки» и защитные стены, медик лечится быстрее остальных классов (восстановить здоровье раз в минуту могут все) и ослабляет врагов, а разведчик умеет становиться невидимым и быстро бегать. Даже если все умения на перезарядке, есть большой шанс ретироваться на джетпаке.

ВЗЛЕТ-ПОСАДКА

Ракетные ранцы доступны всем персонажам и являются одной из ключевых фишек Global Agenda. Уровни, хотя и небольшие, сделаны с расчетом на то, что персонажи умеют летать – так можно быстро добраться до ключевой точки, пересечь пропасть или занять позицию на крыше. В остальном дизайн локаций крайне примитивен – отсутствие мелких деталей, однообразные текстуры, невидимые потолки и стены напоминают о шутерах пяти-десятилетней давности. Персонажи и спецэффекты выглядят лучше, но не настолько, чтобы простить непомерную прожорливость игры – с рекомендуемой системной конфигурацией в PvP явно делать нечего: учитывая динамику боя в Global Agenda, тормоза здесь непростительны. Дело не только в наличии джетпаков – они играют лишь роль транспорта: в отличие от Tribes, стрелять в полете нельзя. Кроме того, топливом служит энергия, которую использует и оружие: заряд расходуется при выстрелах и активации основной способности класса (например, у медика это ле-

Накрытый куполом город (Dome City) – единственная мирная зона в игре, где персонажи проводят время между миссиями. Здесь есть аукцион, магазины и мастерская. Тут можно сменить специализацию персонажа и подать заявку на участие в PvE, PvP и AvA, куда персонаж моментально попадает прямо из города.

ФАКТЫ: **4** класса бойцов | **5** PvP-режимов, дефматча среди них нет | **10** игроков – максимальный размер отряда

Единственная сложность в сражении с PvE-боссами – появление волн обычных врагов. Да и сам босс (справа на скриншоте) бьет неслабо.

чение, у инженера – ремонт), и восстанавливается, если персонаж не использует энергозапас. Пытаясь таким образом сбалансировать мобильность персонажа и наносимый им урон, разработчики подводят к необходимости ближнего боя – мечи, топоры и прочие дубины есть у всех, энергии не требуют, а лупят – особенно в спину – сильнее, чем автомат. Но и против лома есть прием: удары можно заблокировать, отразив урон противнику. Особо настырные даже умудряются убиться о вовремя выставленный щит, но большинство оказывается растерзано другими игроками – Global Agenda не поощряет геройства.

ГДЕ МОЯ ТОЧКА, ЧУВАК?

На необходимость действовать в команде намекают и PvP-режимы: три разновидности захвата точек, сопровождение груза (копия Payload из Team Fortress 2) и эскорт робота, при котором один из игроков управляет экзоскелетом, пытаясь провести его к определенной точке. Никаких дефматчей и царей горы: здесь выполнение задачи важнее, чем количество убитых врагов. Даже с точки зрения прокачки персонажа победа команды важнее мешка скальпов: хотя персональный вклад влияет на получаемый опыт, бонус за победу гораздо весомее. Причем получаемый опыт напрямую зависит от длительности миссии. Глупо, но факт: победив за две минуты, персонаж практически не получит экспириенса, а защищая точку в течение 20 минут и в итоге проиграв, урвет неплохой бонус. Неизвестно, чего хотели добиться разработчики, но благодаря этому плохие и хорошие игроки прокачиваются с примерно одинаковой скоростью. С другой стороны, это стимул сразу же вступать в агентства (аналог гильдий) и выполнять миссии заранее подобранными группами. В любом случае, прокачка довольно быстрая: десятый уровень можно получить за вечер игры, а за неделю удастся неспешно добраться до двадцатого. Правда, в PvP сражаются все персонажи, поэтому новичку там придется несладко: ветераны ненамного, но все же сильнее. Всего уровней 50, но уже на тридцатом становятся доступны все способности, экипировка и оружие. Дальнейший рост дает только возможность надеть более модную броню, хоть удовольствие это сомнительное – шлемы и бронежилеты не влияют на характеристики, но стоят немалые суммы, которые лучше потратить на что-то полезное. Например, имплантаты, улучшающие боеспособность персонажей, однако быстро приходящие в негодность. И ладно бы, но ресурсы для их создания можно добыть исключительно в PvE, куда народ ходит не слишком охотно – различных противников и карт мало, а после бешеного ритма PvP прятаться за ящиками от компьютерных болванчиков откровенно скучно. Интерес представляют разве что боссы, да и те опасны лишь большим уроном – никаких особых тактик для их убийства не требуется. К тому же качаться и зарабатывать деньги в PvP быстрее, а в PvE можно вообще остаться с носом – миссии проходятся на время. Впрочем, фокус Global Agenda – войны альянсов и захват территорий – исключительно бои между игроками, а с этим у игры куда больше проблем. Увы, увлечь надолго она неспособна. ■

ВОЙНЫ АЛЬЯНСОВ

Global Agenda не требует обязательной подписки: единожды заплатив за игру, можно участвовать в PvE- и PvP-миссиях и прокачивать персонажа. Однако за дополнительную абонплату игроки получают возможность пользоваться почтой, аукционом, создавать имплантаты и, главное, участвовать в войнах альянсов (AvA – Alliance vs. Alliance). Возможность захватывать территории, добывать ресурсы и производить технику звучит интригующе, но на деле все сводится к тем же боям десять на десять игроков. И хотя в AvA можно использовать недоступные в обычных PvP-миссиях пушки и транспортные средства, сути это не меняет. Да еще начала боя приходится ждать гораздо дольше, а если враг не придет на защиту, команда атакующих будет скучно захватывать пустую зону. Авторы игры видят свои ошибки и обещают исправить некоторые из них уже к концу февраля (в частности, ввести ремонтные наборы для имплантатов, добавить список друзей и черный список). Кроме того, режим AvA будет бесплатным до конца марта. В дальнейшем нам обещают новый контент и улучшение механики игры. Если получится, к итоговой оценке можно прибавлять единичку. Пока же GA слишком однотипна.

При сражении с боссами и мини-боссами в PvE сложно обойтись без «стенки» инженера: щит поглощает вражеские энерголучи, позволяя спокойно расстрелять недруга.

Чтобы груз начал двигаться, нужно стоять рядом с ним. Но таким же способом противник может передвигать капсулу в противоположном направлении.

ОТКРОЙ СТРАНУ ИГР

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Билл Роупер (Bill Roper), экс-Blizzard, почетный бета-тестер
ПОХОЖЕ НА: World of Warcraft, Властелин колец Онлайн

Автор: Николай Третьяков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

STAR TREK ONLINE

WARCRAFT 2400 ONLINE

Star Trek – вселенная, немодная до ужаса. Почти коммунистическая утопия образца 1960-х раздражает людей во всем мире своим оптимизмом, почти комсомольским задором и мучительным контрастом с реальностью (например, зубы в Федерации можно вылечить бесплатно, но качественно). Игра Star Trek Online, тем не менее, вряд ли кому покажется чужой и странной. Потому что это хорошо всем знакомая World of Warcraft в другом сеттинге. Орки в космосе!

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cryptic Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.startrekonline.com

FOR THE HORDE!

Сходство – не только в непосредственной организации игрового процесса, о которой многое будет сказано ниже. Посмотрим на противоборствующие стороны: Федерация (любит синий цвет) – Альянс, клингоны и их союзники (любят красный цвет) – Орда. Пусть внешне на орков больше всего похожи зеленомордые орионцы, но внутренне – клингоны. Сходны характеры: и орки, и клингоны плохо пахнут, громко разговаривают, любят драться. Все это попадает под определение «гопники», но у клингонов, как и у орков, есть древняя культура и воинская

О КОМПАНИИ

2000 Cryptic Studios основана в Лос-Анджелесе при участии выходцев из Atari; с самого начала специализацией компании стала разработка MMORPG.

2004 Выходит City of Heroes, самая известная MMO-игра Cryptic, через год получившая независимое дополнение City of Villains. Онлайн-игра про супергероев основана не на какой-либо лицензии, а на супергероических архетипах из комиксов.

2009 Выходит Champions Online, еще одна MMORPG про супергероев, основанная на лицензии The Champions; первоначально игру планировалось построить на лицензии Marvel и назвать Marvel Universe Online, но сделка сорвалась.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Отрада для фанатов Star Trek и всех любителей фантастики; с кораблями и персонажами интересно возиться; неплохо сделаны бои в космосе и на поверхности планет.

У клингонов нет сюжета (и за них играют страхолюдные носсикане вместо козырных ромулан); крафтинг в зачаточном состоянии; игроков мало побуждают кооперироваться.

ЕСЛИ CRYPTIC БУДЕТ РАЗВИВАТЬ ИГРУ, ЕЙ ЗАИНТЕРЕСУЮТСЯ ДАЖЕ НЕ ФАНАТЕЮЩИЕ ОТ STAR TREK ИГРОКИ.

7.5

СЕТТИНГ

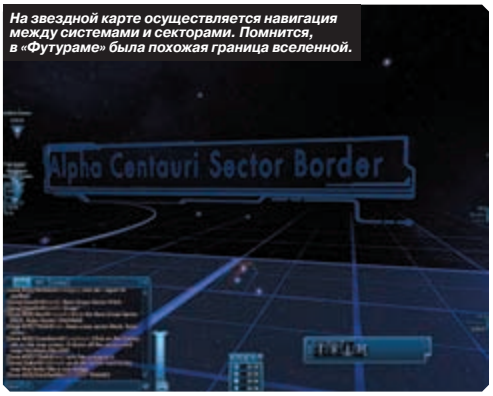
Действие Star Trek Online происходит в оригинальной трек-вселенной через несколько десятков лет после окончания последних (по местной хронологии) сериалов. Мистер Спок не смог спасти планету Ромулан и улетел в прошлое, создав параллельную реальность, где вовсю резвится продюсер Джа-Джа Абрамс (см. его кино Star Trek 2009 года). А мы остались и разгребаем.

КАК ВЫ ЯХТУ НАЗОВЕТЕ...

Читать названия кораблей в STO – всегда интересно. Текущее поколение игроков выросло на «Футураме», поэтому встречаются и Planet Express, и Brannigan. Есть шибко умные (U.S.S. Kierkegaard, надо же). Ну а у меня корабль называется Spartak. Ромбики на корпусе пока рисовать, увы, нельзя.

ПОСМОТРИ, КАК Я ПРЫ...

Оригинальная черта «наземной» боевой системы – способность персонажей перекатываться и уклоняться таким образом от вражеских выстрелов. Также: если присесть на одно колено, держа в руках фазер или дисраптор, то наносимые повреждения растут. Также: человек может дать Боргу оплеуху – и тяжеленный киборг брыкнется на пол. Естественно, у большинства фазеров есть способность парализовать живую цель, а клингоны науськивают на противников швайнехундов-таргов и активно используют национальное холодное оружие «бат'летх». Все как в сериале!



На звездной карте осуществляется навигация между системами и секторами. Помнится, в «Футураме» была похожая граница вселенной.

Огромное преимущество Star Trek Online перед другими — возможность брать и сдавать квесты дистанционно.

ХОРОШО ВСЕМ ЗНАКОМАЯ WORLD OF WARCRAFT В ДРУГОМ СЕТТИНГЕ. ОРКИ В КОСМОСЕ!

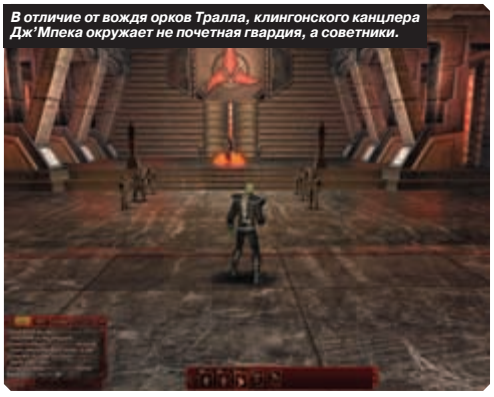
честь (ага-ага). Да и планета Kkxo'нош – вылитая столица орков Оргриммар. Правда, у клингонов менее оживленно.

Почему? По вине Cryptic. Star Trek Online удивительно асимметрична: играя за Федерацию, вы имеете доступ к большому разнообразию миссий. Это сюжетные квесты (строятся как типичная серия одного из Trek-сериалов), исследовательские и патрульные миссии (сканируем астероиды, гоняем пиратов, выясняем, куда пропали ученые на исследовательской станции), а также возобновляемые задания вроде «20 кораблей обороняют звездную базу от врага». Туториал вы проходите за Федерацию; клингонского персонажа можно создать, дослужившись в Звездном флоте до лейтенанта 5-го ранга. Создать – и затосковать: клингонов и их друзей быстренько вышибают под зад коленом из штаб-квартиры сражаться, с Федерацией (см. «20 кораблей обороняют») или друг с другом за воинскую честь. И это все.

EVASIVE MANEUVERS IN THE DARK

Конечно, славно, что Cryptic следует сюжету «Звездного пути»: по легенде, Звездный флот Федерации занимается в первую очередь исследованиями, внутренние конфликты в нем невозможны, зато у клингонов междоусобица – обычное дело. Тем не менее, за клингонов играть и набирать очки чести немного тоскливо. PvP внутри феодальной фракции в Star Trek Online – удивительно вдумчивое занятие. По идее, у клингонов есть враждующие Великие Дома, как в «Дюне», но в Star Trek Online игроки просто делятся на «красную» и «желтую» команды и... давайте я объясню подробно. Всем начинающим воинам Клингонской империи выдается традиционный корабль Bird of Prey. Маневренность, скорость, узкий конус огня, burst DPS зашкаливает, но «хитов» мало. Поэтому если поединок «хищной птицы» и медлительного крейсера Федерации даже красив, космический бой между клингонами... забавен. Вы захватываете цель, офицер заряжает торпеду повышенной мощности, сбрасывается маскировка, противник получает и в хвост и в гриву (это фразеологизм – на самом деле, как правило, в хвост), взрывается... а потом кто-то недавно воскресший из другой команды сбрасывает маскировку точно за кормой у вас.

Что интересно – сами по себе космические бои в Star Trek Online не скучны, хотя на-



В отличие от вождя орков Трралла, клингонского канцлера Дж'Мпека окружает не почетная гвардия, а советники.

В миссиях иногда попадаются крепкие мини-боссы, для победы над которыми нужно лечиться и перезаряжать персональные щиты.

ФАКТЫ: **9** рас за Объединенную Федерацию Планет плюс возможность создать свою расу | **5** рас за клингонов, плюс возможность создать свою | **5** карьерных ступеней от лейтенанта до адмирала

сквозь аркадны и ничего общего с космосимами не имеют: вид со стороны и управление, опять-таки напоминающее World of Warcraft. Когда вы носитесь, описывая орбиту вокруг вражеского корабля и одновременно поливая его изо всех орудий, возникает стойкое ощущение, что вы управляете разбойником из WoW. Вдобавок у фазерных батарей и фотонных торпед есть период охлаждения, а у ваших офицеров имеются активируемые раз в минуту способности. Но что самое интересное – при всей простоте и заезженности боя в Star Trek Online работают маневры, показанные в сериалах. Атаки со сбрасыванием маскировки и кружение вокруг противника реально помогают побеждать.

В принципе, ничего плохого нет в том, что игроки в Star Trek Online выполняют привычные по WoW роли и что все корабли по функциям четко делятся на три группы: танки, DPS, хилеры. Первые (крейсеры) управляются капитанами-инженерами, имеют большое количество «хитов», мощные щиты и способность вызывать огонь на себя. Вторые (эскорты) управляются офицерами по тактике, имеют меньший запас прочности, но лучше вооружены. Третьи (научные корабли под командованием, соответственно, офицеров по науке) восстанавливают щиты союзников и вешают на противника «дебаффы». В результате взаимодействовать с другими игроками по-настоящему интересно.

СЛУЖЕБНЫЙ РОСТ

Правда, взаимодействие это в Star Trek Online менее интенсивно, чем в WoW. Во-первых, мешает откровенно дурацкий чат, во вторых… чат и не нужен – «открытые инстансы» позволяют заявиться на битву толпой безо всякой предварительной договоренности. А в бою уже все понятно – летаем группой, не разбредаемся, атакуем одну цель. Если быть аккуратным, то и космические, и наземные этапы заданий можно пройти в одиночку. Хотя почему в одиночку? Вы сами себе группа – у вас есть ваша команда. Если в космосе ваши офицеры – только олицетворение спецспособностей, то на планетах и космических станциях они составляют ваше сопровождение. Естественно, каждого офицера можно и нужно развивать, тратя специальные очки, которые дают за выполнение квестов. И экипировать; это окупается – в бою подчиненные в целом не бестолковят и хорошо действуют на автопилоте. На крайний случай есть возможность взять управление членами команды на себя или остановить время в инстансе на несколько десятков секунд.

Star Trek Online протекает, как любая нормальная MMORPG – капитан, корабль и офицеры постепенно переодеваются и переоснащаются. В ход идут (последовательно) обычные, необычные, редкие и эпические одежды, оружие, узлы и агрегаты (цвета совпадают с WoW-стандартом). Интересно то, что офицеры тоже бывают простые, необычные и так далее – они заменяемые и даже на аукционе продаются. И корабли тоже меняются на более совершенные – набор десятка рангов в одном звании открывает следующее звание и новый корабль с дополнительным офицерским местом на мостике. А у высокоуровневого игрока кораблей может быть много… Все это не снимает вопроса «играть ли?». Если подбить промежуточный итог (для MMORPG он всегда такой) – у Star Trek Online все относительно в порядке с сюжетом, в игре неплохой бой, интересное развитие персонажей; но при этом общение между игроками не клеится, за одну из фракций играть скучно, крафтинг не доделан. Cryptic реагирует на критику – обещает нам прогулки по собственным кораблям, миссии, непременно требующие участия нескольких игроков, межфракционный PvP для адмиралов высокого уровня. STO не судьба сравняться с WoW по числу подписчиков, но если Cryptic будет стараться – у игры есть шанс достичь уровня популярности Lord of the Rings Online. ■

ЭЛЬ КАПИТАН

Возможности индивидуализации персонажей в Star Trek Online огромны. Можно создать минбарца из «Вавилона 5» (вкупе со слезливой биографией, повествующей о путешествии из параллельной вселенной), можно воспроизвести всю команду транспорта Serenity из сериала Firefly, можно быть эклектичным – соединить головной гребень, часть имени Малькольма Рейнольдса и «задумчивую» базовую позу.

МИССИИ

Иногда это пятиминутный бег по скудно освещенным и бедно обставленным коридорам от одной компьютерной консоли к другой. И все затем, чтобы понять – да, ученых засыпало. Нет, ядовитого цвета гигантские цветы, растущие тут и там, не причастны. Иногда смешно (например, фиксация жалоб шахтеров на удаленной колонии). Федерация реально напоминает СССР: «Нам кино не завозят!» (голографическая палуба сломалась). Хорошая миссия достойна серии из сериала – драка в космосе с клингонами, высадка на планету, освобождение вулканского монастыря, посол-заложник оборачивается трехногой тварью, пешая погоня, неудача, еще одна драка на орбите, анализ останков, Звездный флот одобряет.

Сканирование аномалий — это фарминг; все эти инопланетные артефакты и неизвестные сплавы — валюта.

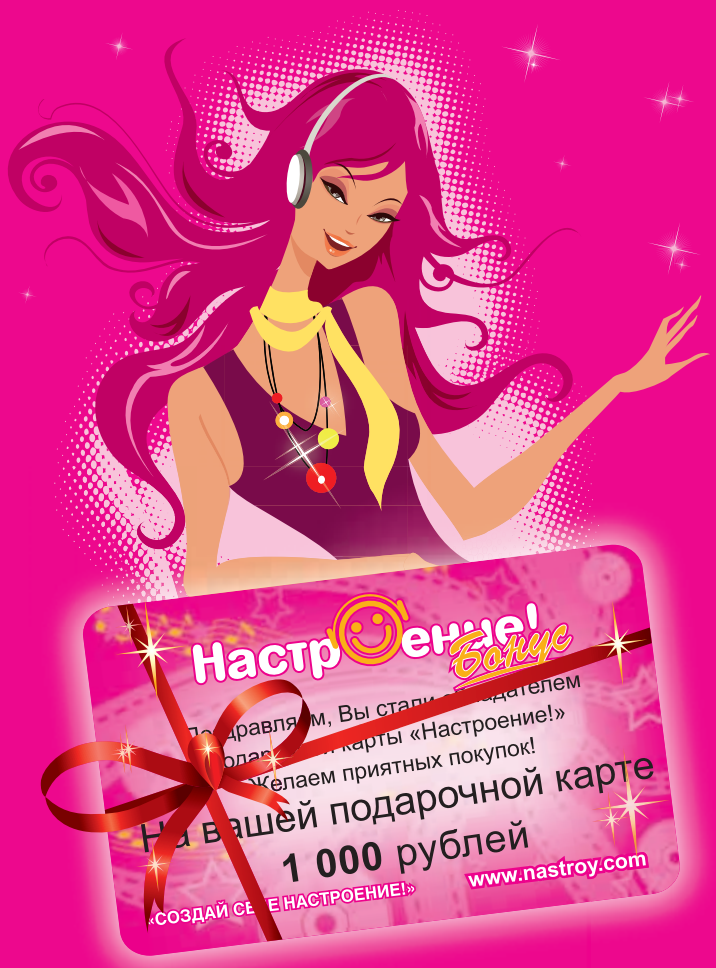
Фансервис: мы встретили существ, лично знакомых с Джеймсом Тибериусом Кирком!

У доброй половины планет в STO есть кольца. Это понятно, ведь кольца изрядно добавляют зрелищности.

Настроение!

кино·игры·музыка

www.nastroy.com



Без лишних слов,
просто создай
настроение
И она это оценит

call-центр: 8-800-5555-888

- **Авиамоторная.** Шоссе Энтузиастов, вл 13/16, сооружение А.
- **Автозаводская.** ТЦ «Обувь на Автозаводской», ул. Мастеркова, д. 6.
- **Адмирала Ушакова.** ТЦ «Виктория», ул. Адмирала Лазарева, дом 2.
- **Алексеевская.** Пр-т Мира, д. 93, стр. 4.
- **Арбатская.** Ул. Арбат, д. 25
- **Бабушкинская.** Ул. Менжинского, здание 36 стр 1.
- **Бауманская.** Ул. Ладожская, д. 4/6, стр. 5.
- **Белорусская.** ТЦ «Тишинка», Тишинская площадь, владение 1.
- **Битцевский Парк.** ТЦ «Перекресток», ул. Голубинская, д. 28.
- **Варшавская.** Варшавское шоссе, д. 78 А.
- **Водный стадион.** ТЦ «Меркадо», Онежская, д. 34, корп 1.
- **Войковская.** Ленинградское шоссе, вл.15-17.
- **Дмитрия Донского.** Ул. Старокачаловская, д. 1Б.
- **Дмитровская.** Ул. Бутырская д. 89 вл., А.
- **Домодедовская.** Ул. Ореховый Бульвар вл. 14 стр. 3, 3-й этаж.
- **Коломенская.** Ул. Коломенская, д. 7, стр.1.
- **Красносельская.** Ул. Краснопрудная, д. 13.
- **Крылатское.** Осенний бульвар, д. 7, стр. 7.
- **Кузьминки.** Волгоградский проспект, вл. 80 .
- **Марьино.** Ул. Люблинская вл. 112 А.
- **Новогиреево.** Свободный проспект, д. 20 А.
- **Октябрьское поле** Ул. Маршала Бирюзова, д. 17, стр. 1.
- **Петровско-Разумовская.** Коровинское шоссе д. 44
- **Планерная.** 73 км МКАД, д.7.
- **Площадь Ильича.** Ул. Рогожский вал, д. 5.
- **Подбельского.** Открытое шоссе, д. 9.
- **Пражская.** Ул. Кировоградская, д. 15.
- **Пролетарская.** 3-й Крутицкий переулок, вл., 16.
- **Профсоюзная.** Ул. Профсоюзная, вл., 11.
- **Профсоюзная.** Ул. Вавилова 66, стр. 1.
- **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 46, корп. 5.
- **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- **Савеловская.** Ул. 1-я Квесисская, д. 18.
- **Савеловская.** Ул. Сущевский вал, д. 5, стр. 1а.
- **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- **Таганская.** Ул. Таганская д. 32
- **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус. 2.
- **Тимирязевская.** Ул. Яблочкова, д. 21 В.
- **Тульская.** Ул. Большая Тульская, д. 13.
- **Улица 1905.** Ул. Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1.
- **Цветной бульвар.** Ул. Цветной бульвар, д. 20, стр. 2-3.
- **Чертановская.** Балаклавский пр-т, д. 5 А, стр. 10.
- **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., Д 17.
- **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., А 13.
- **Щелковская.** Ул. 9-я Парковая, дом. 61 А, стр. 1.
- **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.

Моск. обл. ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.
Моск. обл. ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.
Моск. обл. ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.
Моск. обл. ТЦ «Дарья» г. Клин, ул Карла Маркса, д. 4.
Моск. обл. ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро. Ул. Истринский р-н, НП Светоч.
Моск. обл. г. Коломна пл. Востания, дом 7.
Моск. обл. г. Красногорск, ул. Ленина, д.37
Моск. обл. ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3
Моск. обл. ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.
Моск. обл. ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект. д4., к. 3.
Моск. обл. городское поселение "Московское", дер. Румянцево, стр. 2, этаж 2, блок В.
Моск. обл. ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.

*на правах рекламы

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, Seawolves: Submarines on Hunt

Автор:
Дмитрий Карасев

ЖАНР: Simulation
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Romania
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-8
ИНТЕРНЕТ: www.silent-hunter.uk.ubi.com/silent-hunter-5/

SILENT HUNTER 5: BATTLE OF THE ATLANTIC

НЕ ДОПЛЫЛА…

У новых Silent Hunter есть только один конкурент. Правда, очень серьезный. Имя его – Silent Hunter 3. И без того отличная игра за пять лет обросла множеством модификаций и стала настоящей иконой для фанатов морских симуляторов. Silent Hunter 4 так и не удалось отправить предшественницу на заслуженный отдых. Посмотрим, что нам предлагают разработчики из Ubisoft на этот раз.

Запуск торпед – единственное, что стало сложнее. Если раньше можно было палить «прямой наводкой», то теперь необходимо делать упреждение.

ЖИТЬ СТАЛО ПРОЩЕ. ЖИТЬ СТАЛО ВЕСЕЛЕЕ?

Быть капитаном подводной лодки – работа не из легких. Свои действия нужно планировать на десяток приказов вперед. Всплывать и погружаться, задавать верную скорость движения (в режиме «полный вперед», к примеру, субмарина производит много шума и легко себя выдает), грамотно выбирать дистанцию и момент для атаки – только тогда можно рассчитывать на успех. Перед командой «огонь!» нужно учесть десятки факторов, от осадки вражеского корабля до морального состояния собственных матросов…

Правда, Ubisoft еще в Silent Hunter 4 попыталась сделать хардкорные капитанские будни несколько проще. Неоднозначная реакция на четвертую часть симулятора показала – полумерами никак не обойтись. Нужно либо возвращаться к модели Silent Hunter 3, либо продолжать гнуть свою линию с утроенной силой. Разработчики выбрали второй вариант.

Конечно, слова про «упрощение» – тезис довольно условный. Человек со стороны вряд ли заметит какие-либо перемены. Для него и третья, и пятая часть предстанут дикой мешаниной кнопок, таблиц, графиков и характеристик. Однако ветераны, закаленные предыдущими частями Silent Hunter, сра-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.5

Отличная графика, интерактивный режим карьеры, в котором кампании меняются в зависимости от достижений игрока, возможность свободно перемещаться по субмарине.

Множество багов, отдельные недостатки интерфейса, отсутствие атмосферы настоящей подводной лодки, возможность ходить по субмарине выполняет исключительно декоративную функцию.

UBISOFT ROMANIA СНОВА ВЫПУСКАЕТ ХОРОШИЙ, НО НЕДОДЕЛАННЫЙ СИМУЛЯТОР ПОДВОДНОЙ ЛОДКИ. ОТДЕЛЬНЫЕ НЕДОЧЕТЫ ПЕРЕЧЕРКИВАЮТ МНОГИЕ ДОСТОИНСТВА ИГРЫ.

7.0

зу заметят серьезные перемены в любимой игре. Собственно, к моменту выхода журнала вокруг этих самых перемен наверняка будет сломано немало копий на тематических форумах – поэтому подробно останавливаться на каждом пункте смысла нет.

Если говорить вкратце, то управляться с субмариной стало проще. Ряд подробностей был опущен, некоторые обязанности, которые прежде целиком лежали на капитане, теперь исполняет сама игра (будем считать – члены команды). Например, отпала необходимость самостоятельно опознавать цель как английский эсминец – теперь за это отвечает соответствующий офицер. В общем, освоиться в Silent Hunter 5 заметно легче, чем в четвертой части, не говоря уже про третью.

Нужны Silent Hunter 5 такие упрощения или нет, каждый пусть решает сам. Впрочем, попытка упростить капитанские будни – не единственная особенность игры. Посмотрим, что еще приготовило нам румынское отделение Ubisoft.

ЗЕМЛЯ В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

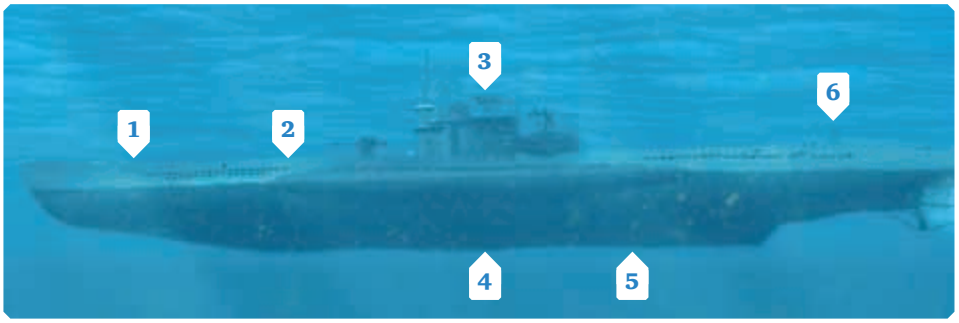
Итак, послужив дяде Сэму в Silent Hunter 4, мы возвращаемся на службу в военно-морском флоте Германии. На сей раз ареной противостояния становится северное побережье Европы. Морская блокада Британии, охота за транспортами союзников, поддержка сухопутных операций немецких войск – в общем, скучать тебе точно не придется.

Главный стержень Silent Hunter 5 – это режим карьеры, который представляет собой последовательный набор кампаний. Причем под кампанией в данном случае понимается следующее: тебя выпускают в свободное плавание на определенном участке «морского фронта», предоставив на выбор несколько заданий. За какое из них браться в текущий момент – решает исключительно герр капитан. Правда, он должен помнить, что миссия со временем может потерять актуальность (допустим, ты провозился в пути слишком долго, и являвшийся твоей целью конвой благополучно добрался до порта).

Сами кампании тоже ограничены по времени, хотя для итогового успеха не нужно выполнять «от и до» все имеющиеся в наличии поручения. Достаточно набрать необходимое количество «победных очков». Другое дело, что от твоих успехов на ниве истребления вражеских кораблей зависят условия, в которых ты окажешься во время последующих вылазок. А также то, какая кампания будет предложена тебе по истечении нынешней.

Сами миссии особым разнообразием не отличаются. «Торпедировать крейсер X», «потопить транспортов общим водоизмещением Y тонн»... С другой стороны – а чем еще может заниматься боевая субмарина? Зато процессом уничтожения вражеских судов можно любоваться бесконечно, этого у игры не отнимешь. Silent Hunter продолжает поддерживать репутацию «симулятора с человеческим лицом». Штормовые волны в белых шапках пены, свинцово-серое небо, огненные сполохи на торпедированном эсминце – каждый второй кадр можно вставлять в рамку. Плюс – давно обещанная Ubisoft возможность свободно гулять по своей субмарине. Правда...

ПАМЯТКА КАПИТАНУ: ГДЕ ИСКАТЬ ПОДЧИНЕННЫХ



1. Торпедный отсек
Место жительства офицера, отвечающего за запуск торпед, а также за их хранение. Все приказы, связанные с командой «огонь!», поступают сюда.

2. Здесь обитают радист и акустик
Первый отвечает за связь с внешним миром, у второго можно активировать способность, позволяющую увидеть на карте скрытых врагов.

3. Центральный отсек
Здесь можно посмотреть в перископ. Кроме того, тут живут штурман, старший инженер (которому ты даешь команду, что именно чинить в данный момент), а также офицер, через которого передаются приказы матросам.

4. Отсек с дизельным двигателем
Здесь ходит офицер, которому отдаются приказы, связанные с работой двигателей.

5. Хвостовой отсек
А вот тут ничего интересного нет. Кроме стрелка, который телепортируется сюда во время погружения.

6. Мостик
Можно выйти подышать свежим воздухом, пока лодка на поверхности. Здесь же находится пулемет, из которого стрелок ведет огонь по самолетам.

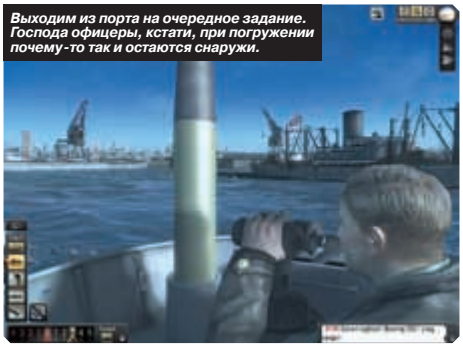
ПОДВОДНАЯ ЛОДКА В ИСПОЛНЕНИИ UBISOFT – ЭТО НЕСКОЛЬКО ТЕСНЫХ КОМНАТ И ПОЛТОРА ДЕСЯТКА СТАТИСТОВ.

УСЛОВНОСТИ ПОДВОДНОГО МИРА

...правда, здесь тебя ждет серьезное разочарование. Подводная лодка в исполнении Ubisoft – это несколько тесных комнат и полтора десятка статистов. Они повторяют заучен-

ФАКТЫ:
4 типа субмарин доступно для управления
11 офицеров входят в твою команду.
10 кампаний составляют карьеру офицера-подводника

Определять повреждения субмарины в основном приходится «на глаз». Только что все было в полном порядке, и вдруг уже «игра окончена».



Выходим из порта на очередное задание. Господа офицеры, кстати, при погружении почему-то так и остаются снаружи.

Все субмарины выглядят абсолютно одинаково. И штурманы тоже.

О КОМПАНИИ

1992

Год основания Ubisoft Romania, которая стала для Ubisoft первой студией за пределами Франции. Изначально в ней работали только шесть человек, но со временем студия разрослась до 50 специалистов.

2005

Год выхода Silent Hunter 3 – самого успешного морского симулятора если не всех времен, то XXI века уж точно.

2007

Выход Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific. Игра получила весьма противоречивые отзывы – в основном из-за обилия мелких багов.

«В МОРЕ ЕСТЬ ТОЛЬКО ДВА ТИПА СУДОВ – СУБМАРИНЫ И ИХ ЖЕРТВЫ».

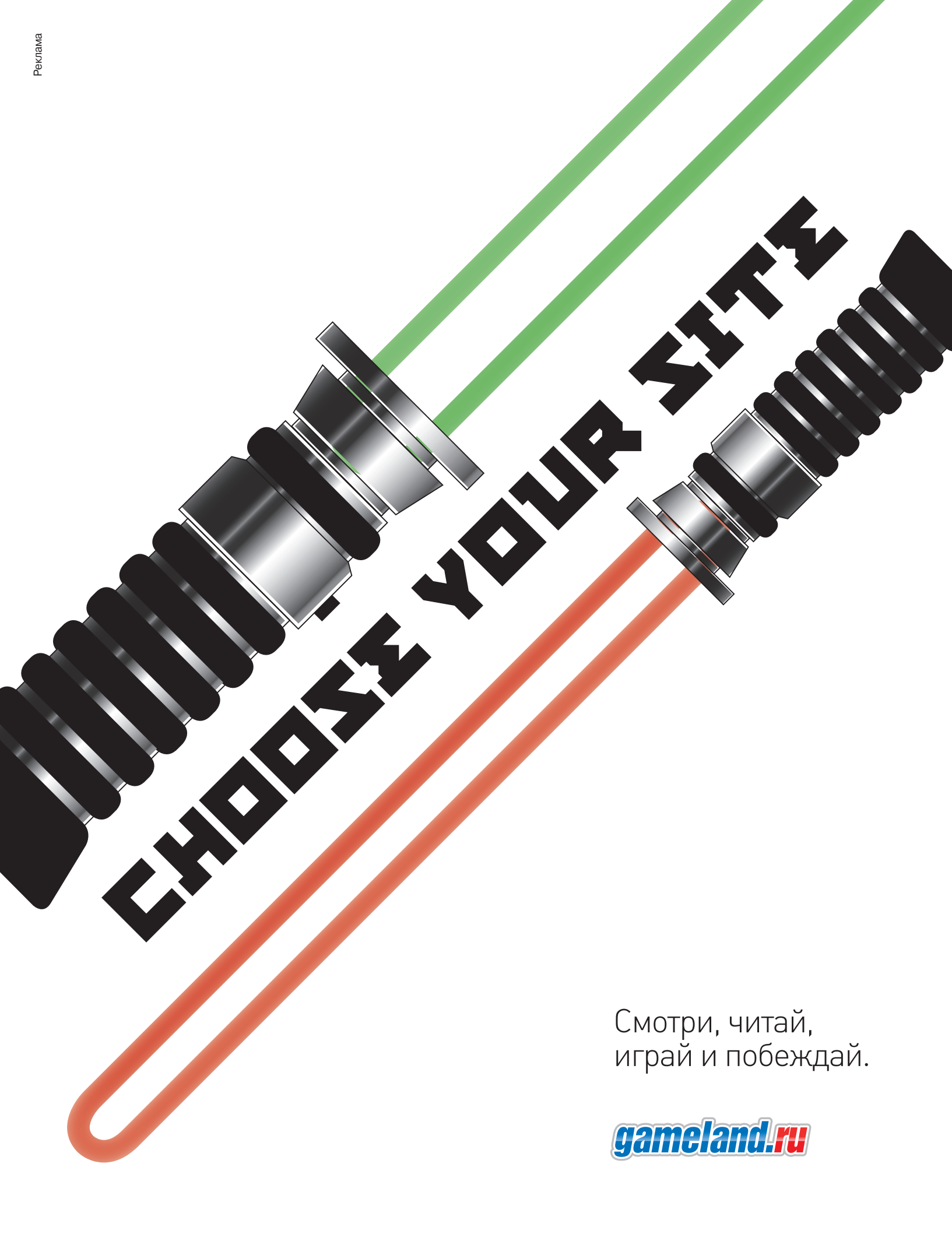
НАПУТСТВИЕ ПЕРЕД БОЕМ

ные действия и выдают одни и те же фразы о тяготах войны и о том, как они скучают по своей семье. Никакой практической цели прогулки по субмарине не имеют. Точнее, имеют, но только одну: если раньше можно было отдавать офицерам приказы на расстоянии, то теперь нужно подбежать и лично передать свои пожелания. Капитан в роли мальчика на посылках – почетная роль, не правда ли?

Слишком многое отдано на откуп условностям – достаточно сказать, что даже сигнал тревоги не заставляет подчиненных сдвинуться с места. В итоге вместо того, чтобы создавать атмосферу настоящей подводной лодки, товарищи по команде наводят на мысль о картонных декорациях. Не самый серьезный недостаток, конечно – но только не для симуляторов, у которых параметр «верю – не верю» значит больше, чем красивая картинка. Кажется, у Ubisoft просто не хватило времени довести эту идею до ума. Как и всю Silent Hunter 5. Новая игра повторяет судьбу четвертой части – у нее есть хороший потенциал, но баги и проблемы с интерфейсом быстро портят все впечатление. Говорить приходится о различных мелочах: пропал компас, нет возможности получить важные данные вроде глубины под килем. Солдат за пулеметом наотрез отказывается вести огонь по вражеским самолетам, а те, в виде ответной любезности, никак не пытаются навредить субмарине. Я уже молчу о мелочах вроде того, что корабли регулярно забывают о существовании глубинных бомб, а начать карьеру можно, лишь пропустив режим обучения.

Впрочем, если критические ошибки будут исправлены оперативно вышедшими заплатками, Silent Hunter 5 предстанет перед нами в ином свете. По большому счету, румынское отделение Ubisoft шло в верном направлении, просто по какой-то причине остановилось на половине пути. Пусть Silent Hunter 5 и не повторит успеха третьей части, она интересна хотя бы с точки зрения того, что можно ожидать в части шестой. ■

Реклама



Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru

ПОЙДЕТ: Процессор 3.2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Silent Hill, Resident Evil

Автор:
Дмитрий Карасев

ГЕЙМПЛЕЙ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

+ Отлично проработанная атмосфера, экзотический антураж, частая необходимость действовать наперегонки со временем, аутентичное звуковое сопровождение.

– Устаревшая графика, неудобное управление, однообразные схватки с призраками, ближе к концу игры уровни все больше начинают походить друг на друга.

ПОСРЕДСТВЕННАЯ ИГРА И ОТЛИЧНЫЙ ФИЛЬМ УЖАСОВ. РЕКОМЕНДУЕТСЯ ВСЕМ, У КОГО SILENT HILL УКАЗАН В СПИСКЕ ЛЮБИМЫХ ИГР.

7.0

CURSED MOUNTAIN

НЕ ХОДИТЕ, ДЕТИ, НА ТИБЕТ ГУЛЯТЬ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК: Sproing Interactive Media, Deep Silver Vienna
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: cursedmountain.deep-silver.com

Представь, что авторам Silent Hill вдруг заказали игру про самобытную культуру жителей Тибета. В результате мы получаем заброшенные горные деревушки, изуродованных призраков погибших альпинистов, кровавые ритуалы в исполнении гималайских шаманов и бесконечную снежную пургу как замену фирменного тумана. И вообще, Cursed Mountain – отличный способ отбить охоту к экстремальному отдыху…

ДУХОВ С РУК НЕ КОРМИТЬ!

На дворе – середина 20 века. Всемирно известный альпинист Фрэнк Симмонс вызывается доставить некий мистический артефакт на вершину неприступной горы Шломолонзо. Через некоторое время искать пропавшего без вести Фрэнка приезжает его старший брат Эрик, еще более известный покоритель вершин. Но вместо ответов он находит лишь заброшенные тибетские поселения, где по улицам бродят жуткие серые призраки. А ведь не зря предупреждали знающие люди: гора с древних времен пользуется дурной славой и обычным смертным путь туда заказан. Но Эрик Симмонс уже открыл в себе сверхъестественные способности и не собирается отступать на половине пути… Звучит многообещающе, верно? Однако первая прогулка по улочкам заброшенного тибетского городка вызывает только недоумение – зачем вообще понадобилось портировать это недоразумение с Wii на персональные компьютеры? События разворачиваются с поистине буддистской неторопливостью, и большую часть времени ты просто идешь вперед по единственному доступному маршруту, ругаясь в адрес прыгающей камеры и поражаясь, что кому-то не стыдно выпускать игры с настолько устаревшей графикой. Понять, чем именно Cursed Mountain собирается цеплять игроков, поначалу решительно не удается. Экшна тут нет и в помине – пока кровожадный призрак доковыляет до героя, можно выпить чаю на кухне. Головоломки? Ну, только если закрыть глаза на то, что ключ обычно лежит в радиусе десяти метров от закрытой двери. И лишь пройдя немного дальше, начинаешь понимать: Cursed Mountain – это чистый, дистиллированный survival horror. Весь смысл которого заключается в этих двух словах.

НИКТО НЕ ХОТЕЛ УМИРАТЬ

Cursed Mountain – из тех игр, за которые надо садиться поздно ночью, выключив

Призраки предупреждают о своем появлении «перекрашиванием» мира вокруг в серый цвет.

Встреченного призрака следует сперва забросать сгустками энергии (или пару раз ударить ритуальным топориком). После этого – добиваем заклинанием.

Яркие флаги только подчеркивают унылость заброшенной деревни. Разработчики с большим вниманием относятся к деталям.

О КОМПАНИИ

2001

Год основания венской студии Sproing Interactive Media. Австрийцы специализируются на играх в стиле Moorhuhn Kart, и Cursed Mountain в их исполнении был полной неожиданностью.

2008

Австрийцы находят издателя для своей игры. Для Deep Silver, кстати, выпускать оригинальные проекты не впервой – чего стоит только «доисторическая» стратегия Paraworld.

2009

Выход Cursed Mountain на Wii. Разработчики долго держали все подробности в секрете, а на официальном сайте вывешивали газетные статьи в стиле «известный альпинист Эрик Симмонс отправляется на Тибет».

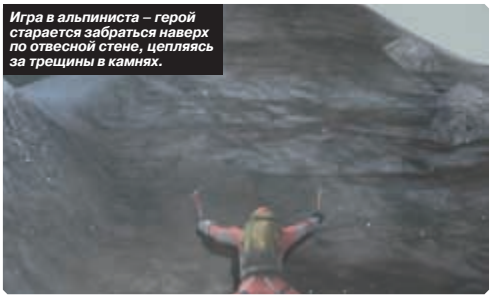
свет и выгнав из комнаты посторонних. Тогда незабываемые ощущения твоей психике гарантированы. Причем Sproing Interactive добивается своего отнюдь не с помощью жутких перекошенных морд, периодически возникающих на экране. Взяв пример с упоминавшихся выше создателей Silent Hill, разработчики наделили игру особой гнетущей атмосферой, составленной из постоянного напряжения, серой тоски и потусторонней тибетской экзотики. Лес торчащих из земли копий с привязанными к ним обрывками ритуальных свитков, который ты видишь у входа в мертвую тибетскую деревню, – поверь, даже ветеранов Silent Hill такое зрелище не оставит равнодушными.

Серые фигуры призраков, маячащие где-то на краю видимости, недобрые завывания, странные силуэты в тумане снежной пурги… Гнетущую атмосферу дополняет постоянная необходимость бороться за свою жизнь. Вот на Эрика ложится проклятие мертвого шамана, и его здоровье начинает постоянно убывать, пока ты не отыщешь в лабиринте улочек две магических печати. Вот герой забирается на такую высоту, где воздух настолько разрежен, что приходится надеть кислородную маску – а надолго ее не хватит, и, значит, надо поторапливаться…

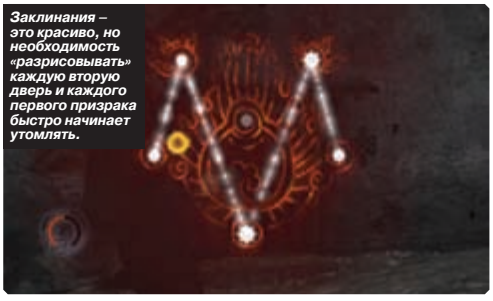
Больше всего выбивает из равновесия то, что перед тобой нет врага как такового. Некому порвать пасть, чтобы потом с гордо поднятой головой пойти дальше. Никак не удается почувствовать себя героем, Эрик предстает обычным человеком, который вынужден биться с враждебной стихией за свою жизнь. После десятка экшнов с супергероями в главной роли – чувство очень необычное.

И ВОТ ОН, ВОТ УЖЕ КОНЕЦ…

Именно необходимость постоянно бороться за право идти вперед и является стержнем Cursed Mountain. Проблема заключается в том, что по мере приближения к вершине горы фантазия Sproing Interactive начинает выдыхаться, а вместе с ней постепенно сходит на нет и желание продолжать подъем. Ведь, как ни крути, Cursed Mountain держится именно на оригинальных решениях разработчиков.



Игра в альпиниста – герой старается забраться наверх по отвесной стене, цепляясь за трещины в камнях.



Заклинания – это красиво, но необходимость «разрисовывать» каждую вторую дверь и каждого первого призрака быстро начинает утомлять.

Получив отпор, призраки телепортируются герою за спину и стараются нанести удар сзади.

Большую часть игры Sproing Interactive не дает заскучать, отправляя Эрика то к буддистским монахам, то в заброшенный лагерь альпинистов, постоянно подсовывая новые испытания и дразня воображение намеками на то, какая развязка тебе ждет в финале. Ради этого прощаешь игре и однообразные расправы над призраками, и рельсовую линейность уровней, и головоломки в духе «этот сундук не откроется, пока не постучишь вон в ту дверь». Но без постоянной подпитки свежими идеями Cursed Mountain превращается в набор стандартных процедур вроде «победи призрака» или «сними магическую печать с двери».

Впрочем, добраться до финала стоит хотя бы ради того, чтобы узнать, что стало с главными героями. В конце концов, Cursed Mountain – это не столько игра, сколько интерактивная история. Жуткая и увлекательная одновременно. Cursed Mountain способна придавить тебя своей мрачной атмосферой, свести с ума шипением призраков и надолго затянуть в пугающий мир потустороннего Тибета. ■

ТИБЕТ

Постоянные отсылки к тибетской культуре – это основа уникальной атмосферы Cursed Mountain. Шаманские ритуалы и обереги тесно переплетаются с молитвами и медитацией буддистских монахов. Эрик поправляет здоровье, поминая умерших у специальных алтарей, а заодно получает возможность самостоятельно творить магию, рисуя в воздухе различные фигуры. Жаль, что развития идея не получила – колдовать можно лишь в нескольких ситуациях, предусмотренных разработчиками (например, добивая призрака).

СЕРЫЕ ФИГУРЫ ПРИЗРАКОВ, МАЯЧАЩИЕ ГДЕ-ТО НА КРАЮ ВИДИМОСТИ, НЕДОБРЫЕ ЗАВЫВАНИЯ, СТРАННЫЕ СИЛУЭТЫ В ТУМАНЕ СНЕЖНОЙ ПУРГИ…

ФАКТЫ: **1** герой, которому неоткуда ждать помощи | **1** путь, с которого невозможно свернуть | **1** разгадка тайны проклятой горы

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 512Mb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Counter-Strike, Quake 3

Автор:
Анатолий Сонин

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Innova
РАЗРАБОТЧИК: Zepetto
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-16
ИНТЕРНЕТ: pointblank.ru

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★½ 3.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★½ 5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Бесплатная модель распространения, неплохой дизайн уровней, навыки игрока имеют значение.

Устаревшая графика, вторичность геймплея, проблемы с балансом, есть шанс попасть в рабство к Innova.

УСКОРЕННЫЙ И УПРОЩЕННЫЙ КЛОН COUNTER-STRIKE С СИСТЕМОЙ ПРОКАЧКИ. ТЕХ, КТО НЕ ГОТОВ ВЛИВАТЬ В ИГРУ ДЕНЬГИ, НАДОЛГО POINT BLANK НЕ УВЛЕЧЕТ.

6.5

POINT BLANK

500 РУБЛЕЙ ЗА АВТОМАТ

Есть мнение, что игровая индустрия потихоньку отходит от традиционного формата. Хардкорщики продолжают играть в хардкорные игры, хардкорные журналы обо всем этом пишут. Но настоящие деньги крутятся не здесь, а в мутном океане казуальных, условно-бесплатных развлечений.

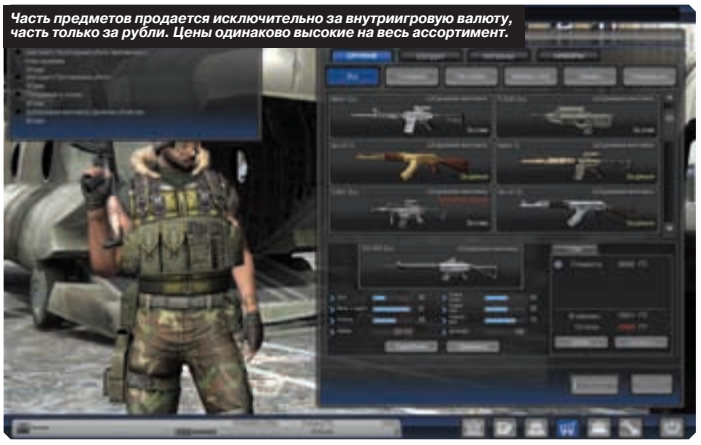
Забавный факт, иллюстрирующий тенденцию: в 2007 году за права на детскую многопользовательскую флэш-игру Club Penguin компания Disney заплатила 350 миллионов долларов. 350 миллионов за плоскую флэшку. Почему? Геймплей и графика тут ни при чем, главное – гениальный маркетинг. Игра хоть и бесплатная, но она выкачивает из детей и их родителей огромные суммы – разработчики умело использовали слабости потребителей. В последние годы такого рода «бесплатным» продуктам с ловушкой внутри издатели уделяют все больше внимания. Point Blank – проект той же масти. Игра сейчас запущена в Южной Корее, Таиланде, Индонезии и России – неожиданных мы нашли товарищей по несчастью. У нас шутер стартовал еще в конце прошлого года, но в магазины диски с Point Blank попали лишь 26 февраля. К этому событию наш обзор и приурочен.

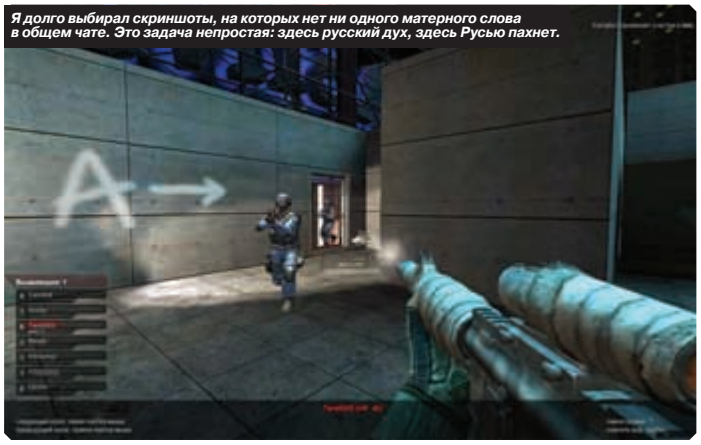
Обратите внимание на табличку «миссия» слева. По ходу боев вы выполняете простенькие задания и получаете за это знаки отличия, нужные для прокачки.

CAUNTER-STROKE

Point Blank – корейский клон Counter-Strike. Знаю, это все и без меня поняли, но кто-то должен был мысль озвучить. Клон, надо признать, неплохой, рабочий – оружие звонко делает «та-та-та» и стреляет с честным разбросом, хэдшоты из игроков раздают лишь самые ловкие, а ловят самые молодые. Словом, «скилл решает». А для онлайнового шутера это главное. Хотя есть важная оговорка: это в боях один на один скилл решает, в командной куче-мале исход обычно зависит от воли случая. Проблема, среди прочего, в маленьком размере карт – для уютных дуэлей они подходят, а вот дефматч восемь на восемь на площадке сто на сто метров превращается в безумие. Кто случайно зашел врагу за спину – тот и победил. Максимальная продолжительность жизни в таких боях составляет полминуты. Родился, пострелял, помер, да через секунды четыре снова побежал воевать. Впрочем, за сам дизайн локаций авторов надо похвалить – тут вам и китайский квартальчик, и казино, склады, библиотека, станции метро, кры-

Я не могу стрелять в ответ! Я делаю скриншот!


Часть предметов продается исключительно за внутриигровую валюту, часть только за рубли. Цены одинаково высокие на весь ассортимент.


Я долго выбирал скриншоты, на которых нет ни одного матерного слова в общем чате. Это задача непростая: здесь русский дух, здесь Русью пахнет.

ОРУЖИЕ СТРЕЛЯЕТ С ЧЕСТНЫМ РАЗБРОСОМ, ХЭДШОТЫ ИЗ ГЕЙМЕРОВ РАЗДАЮТ САМЫЕ ЛОВКИЕ, А ЛОВЯТ САМЫЕ МОЛОДЫЕ.

ши домов, заводы – чего только не найдется. Можно даже импортировать уровни из Lineage 2 и драться в фэнтезийном антураже (за обе игры ведь отвечает NCsoft). Жаль только, что большинство арен малюсенького размера.

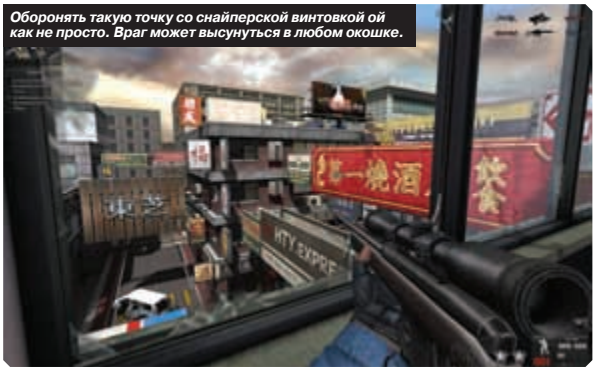
Режимов немного, но какое-никакое разнообразие есть – на одних картах, например, просят сбить вражеский вертолет (притом, что на вертолете сидит игрок-пулеметчик), на других – установить и подорвать бомбу. Но чем сложней перед игроками ставится задачка, тем очевидней становятся проблемы в балансе. Иной раз вся команда умирает, а солдат на вертолете продолжает летать и отстреливаться еще минут пять. Сиди да смотри на него – не интересно. Плюс читеров в игре пока много, но с ними ведется активная борьба. За неделю может быть забанено несколько тысяч аккаунтов.

ИГРЫ РАЗУМА

Но если бы игра только такими сражениями и ограничивалась, мы бы ей влепили баллов 5.5 за вторичность и даже на бесплатную модель распространения бы не поглядели. А ведь хитрые корейцы так просто пользователя не отпустят. Когда сферический геймер в вакууме скачивает игру (а почему бы и не скачать, бесплатная же), он запускает цепную реакцию, которая для некоторых заканчивается рабским трудом за монитором. Пункт первый: Point Blank включен, геймер сидит за игрой часа два. Ему все нравится – неплохой шутер, пусть и вторичный, но хотя бы бесплатный. Человек программу не стирает и держит иконку на рабочем столе – там ведь новые карты иногда появляются, режимы, надо будет поглядеть. Через пару недель пассивной игры наш герой замечает взлетевший ранг своего персонажа: он ведь не просто стрелял в террористов и правозащитников, он еще и получал за это опыт, а на заднем плане тихо прокачивался. Теперь пора выбирать новые апгрейды, покупать оборудование, а дальше уже и в клан можно вступить – там откроются особые миссии и появятся тактические возможности.

Оглянуться наш геймер не успел, а персонаж у него уже заоблачного ранга. И тут в голове что-то щелкает. Включается цепочка убийственной логики, на которой строится весь маркетинг NCsoft. Человек думает: «Я потратил на Point Blank много времени. А ведь я не дурак, на ерунду время тратить не буду. Значит, игра хорошая. А ведь время – оно ценнее денег. Так почему бы не потратить на хорошую игру Point Blank еще и денег?» Щелк! Сферический геймер в вакууме попался, он идет во внутриигровой магазин и платит 500 рублей за возможность 90 дней пользоваться новым автоматом. Мы не шутим, цены действительно такие высокие. И да, кто-то платит.

Непонятно, как такую игру судить. В формате голого шутера Point Blank высокой оценки не заслуживает – графика устаревшая, визуальный дизайн никакущий, да и вообще, в Counter-Strike мы играли. Но MMO-элементы и бесплатная модель распространения сделали проект не на шутку популярным: народу тут играет не меньше, чем на русских серверах Team Fortress 2. Что это – массовая истерия или новое веяние в нашей сумасшедшей индустрии? Скорее всего, последнее – таких игр мы увидим в будущем еще очень много. Это будущее не самое красивое, но именно в нем нам с вами теперь жить.


Оборонять такую точку со снайперской винтовкой ой как не просто. Враг может высунуться в любом окошке.

Если враг надел шлем, хэдшот, возможно, сделать не удастся. Кстати, в игровом инвентаре пишут не «надеть» шлем, а «одеть». Во что его предлагают одеть – загадка.

О КОМПАНИИ

2006 Компания Innova основана, она заключает договор о локализации RF Online.

2008 Innova официально запускает в России Lineage 2.

2009 В конце года Innova проводит запуск локализованного Point Blank.

ФАКТЫ:

44 звания доступно на выбор

4 вида огнестрельного оружия открыто новичку

4 секунды разделяют смерть и респаун

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: The Settlers, Caesar, Pharaoh, Civilization

Автор:
Петр Сальников

ИГРОТЕКА НА ДИСКЕ!

ANNO 1404 VENICE

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС ОБЫГРАТЬ КАНАДУ

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Blue Byte, Related Designs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4
ИНТЕРНЕТ: http://anno.uk.ubi.com/pc

Суббота, конское похмелье, и за окном уже давно не утро: большую часть дня ты благополучно проспал. Не расстраивайся, сегодня же выходной; налей себе стакан апельсинового сока и включай Anno 1404 Venice, – отпустит. Сами проверяли.

Новое дополнение к прошлогодней Anno 1404 прежде всего рассчитано на тех, кто: а) не наигрался в детстве в The Settlers; б) мается от безделья в ожидании Civilization 5; в) не пресытился средневековым микроменеджментом прошлым летом. И те, и другие, и третьи будут довольны: Venice работает по порочному в случае с некоторыми играми принципу «тех же щей, да погуще», но ведь в случае Anno 1404 именно это нам и надо, правда?

ЩИ ИЗ СВЕЖЕЙ КАПУСТЫ

Если сериал Anno попался тебе под руку только сейчас, с выходом Venice, то должны предупредить: вникать в игру, проходя новые сценарии, лучше даже не пытаться – это то же самое, что строить здание, начиная с чердака. Установить не успел – игра с порога чего-то требует, подразумевая, что ты уже далеко не новичок в градостроительном бизнесе.

Venice предлагает пятнадцать небольших кампаний, проходить которые можно в случайном порядке, но желательно все-таки последовать совету разработчиков и подчиниться простой логике: из сценария в сценарий сложность игры, размеры карт и количество оппонентов растет, и проблемы растут прямо пропорционально.

В отличие от оригинальной Anno 1404, свежее дополнение сфокусировано не на неспешном расставлении крестьянских домиков среди холмиков и деревьев, а на выполнении тонких, специфичных заданий: нанести экономический удар по городу лорда-конкурента, саботировав его ма-

О КОМПАНИИ

1991 Компанией Blue Byte выпущена стратегия Battle Isle, родоначальница целого сериала интереснейших тактических игр.

1993 The Settlers – первая часть игры, до сих пор занимающей важное место в наших умах и сердцах.

2001 Blue Byte становится частью Ubisoft.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

Появился многопользовательский режим, ура!

Начинающему игроку будет крайне сложно вникать в происходящее, и кнопка «Multiplayer» в главном меню пока что только для галочки – играть решительно не с кем.

ПРЕКРАСНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ. ОСТОРОЖНО: НАЛИЦО СИНДРОМ «СЕЛ ЗА КОМПЬЮТЕР ВЕЧЕРОМ, ВСТАЛ УТРОМ СЛЕДУЮЩЕГО ДНЯ»!

8.5

Разработчики удивительно внимательны к деталям: на улицах города по-прежнему копошатся жители.

Капризный лорд снова требует привезти ему стройматериалов. Скотина, нам тут самим жить не на что!

БЕЗ НЕПОСРЕДСТВЕННОГО УЧАСТИЯ ИГРОКА ТУТ ПО-ПРЕЖНЕМУ НИЧЕГО НЕ РАБОТАЕТ.

нуфактуры; найти пропавшую дочь старого друга, разведав все архипелаги и установив на них необходимые сооружения (соперники, понятно, будут постоянно мешать, изо всех сил путаясь под ногами); или украсть у противника необходимую информацию, запустив в его город шпиона, – при этом в меню «дипломатии» вы по-прежнему будете мило улыбаться друг другу, успешно поддерживая коммерческий обмен форели на льняную пижаму. В общем, в Anno 1404 Venice происходит то же самое, что и в современном мире, только с поправкой на XV век.

НУ ЧТО Ж ЗА СТРАНА ТАКАЯ!

Самое главное, что отличало весь сериал Anno от других градостроительных симуляторов типа Caesar и Pharaoh, – бодрый, совершенно нестратегический ритм игры.

Вот тебе корабль, вот тебе остров. Ни в чем себе не отказывай.

И в Venice этот ритм остался на своем месте: казалось бы, сиди да мышкой щелкай, все само по себе построится и наладится. Но нет: без непосредственного участия игрока тут по-прежнему ничего не работает, приходится, подобно папаше, без которого криворукие дети ничего не могут сделать, возиться с подчиненными адресно. Вроде и приказы раздал, и вектор развития задал верно, и даже торговые маршруты провел, но – вышел покурить на три минуты, вернулся – на экране хаос, в городе бардак, нищета и вражеские шпионы шастают по подворотням. А ловить-то их вручную, буквально! Мышкой по ним тыкать! В итоге через несколько часов игры – натурально, ни субботы, ни похмелья.

ДИПЛОМАТ – ЭТО ЧЕМОДАН ТАКОЙ

Вообще, сценарии Venice, с их незначительными поправками в балансе и несколькими новыми юнитами, – штука факультативная: гораздо важнее, что с дополнением в Anno 1404 наконец-то появился многопользовательский режим. Возьми себя в руки, без резких движений доберись до телефона и набери номер друга, с которым вчера пропивал зарплату в баре: пригласи его сразиться с тобой в Anno, сделай доброе дело – его сейчас наверняка тоже кошмарит.

В многопользовательской игре, в отличие от кампаний, у игрока изначально в наличии всего две вещи: корабль и океан. Карта закрыта, видно лишь остров лорда, с которым можно торговать, и в первую очередь надо найти хоть какой-то кусочек суши для основания города. Развиваться, таким образом, придется с нуля: склад, рынок, несколько рыбацких хижин и стандартных домиков для поселенцев, храм и лесопилка, – в начале игры будет совсем не до шпионажа и картографии. Победу можно одержать множеством путей: во время создания многопользовательской сессии доступен вагон и маленькая тележка опций, соблюдение либо несоблюдение которых приведет одного или нескольких (товарищи играют в альянсе) игроков к победе. Можно заработать много денег, разбив маленькие, но богатые базы на нескольких островах и занявшись добычей ценных металлов; можно собрать войско и десантироваться на вражеские берега, уничтожив все стратегически важные постройки; можно просто кормить население, со временем вырастив настоящий средневековый мегаполис.

Проблема в Venice лишь одна: друзей для игры тебе придется собирать самостоятельно, потому что в Интернете на данный момент пасутся полторы калеки, которые категорически отказываются вступать в игру: можно целый час одиноко строить большой красивый город, и никто так и не присоединится, хотя вон они – в списке игроков.

Anno 1404 Venice – дополнение весомое, хотя на первый взгляд оно и не вносит в игру радикальных изменений: ну да, сколько-то новых сценариев, сколько-то новых построек и, условно говоря, боевых единиц, но Anno – это игра не про пять дополнительных домиков, Anno – игра-отпуск, хорошая передышка между интенсивными перестрелками в новых шутерах. Venice, с ее многопользовательским режимом, появилась, как и оригинал, очень кстати: надоело шариться по темным углам, играя за Чужого в AvP, а до «Метро 2033» руки еще не дошли? Дай нервной системе отдых, оплати, наконец, Интернет и победи игрока-канадца хотя бы в Anno! ■

ФАКТЫ: **15** сюжетных кампаний | **300** новых квестов | **11** условий для победы в многопользовательской игре

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Кристофер Ли (Christopher Lee), известный по ролям графа Дуку и Сарумана
ПОХОЖЕ НА: EverQuest 2 (и предыдущие пять дополнений), World of Warcraft

Автор: Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

EVERQUEST 2: SENTINEL'S FATE

ГЛАВНАЯ ПЕСНЯ О СТАРОМ

ЖАНР: MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ: Sony Online Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Akella Online
РАЗРАБОТЧИК: Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
ИНТЕРНЕТ: eq2.akella-online.ru

EverQuest – «Санта-Барбара» среди MMORPG. Строго говоря, 16 дополнений к EQ и 6 – к EQ2 не могут поспорить с 2137 сериями знаменитой «мыльной оперы», но в рамках жанра внушают уважение. Не в последнюю очередь благодаря частым обновлениям вселенная EverQuest является одним из самых проработанных онлайн-миров, однако непосредственно механику игры дополнения затрагивают мало – SOE предпочитает уделять больше внимания контенту.

По этой причине мы не будем подробно описывать все нововведения Sentinel's Fate (их оценят только фанаты, которые игру и так купят), а сконцентрируемся на основных особенностях дополнения и расскажем, чем же EverQuest 2 может заинтересовать новых игроков сейчас, спустя пять с половиной лет после выхода.

Очевидно – квестами, о чем красноречиво говорит название, неспроста переиначенное игроками на EverCamp, – некоторых редких монстров, необходимых для выполнения заданий, требовалось ждать часами. Но о подобных вещах в свете последних об-

О КОМПАНИИ

1999

SOE выпускает EverQuest, которая на протяжении пяти лет была самой коммерчески успешной MMORPG в США. И даже сейчас EQ живее всех живых – за одиннадцатилетнюю историю игры к ней вышло 16 дополнений.

2004

8 ноября состоялся коммерческий запуск EverQuest 2. Примечательно, что через 15 дней после этого в США вышла World of Warcraft. Конкуренции EQ2 не выдержала, но обзавелась немалым числом фанатов.

2006

Запущены два русских сервера EQ2 (сейчас их три). Поначалу задержка между выходом обновлений на Западе и в России составляла 1-2 месяца, но два последних дополнения вышли в один день с мировым релизом.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.5
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Наконец в EQ2 появились поля сражений, да еще и кросс-серверные. Новые зоны, подземелья, монстры и задания также на уровне – поклонники игры будут довольны.

Не считая «баттлграундов», повышения планки уровней и добавленных достижений, никаких важных нововведений нет – но на это мы и не рассчитывали. Да и контента маловато.

ФАНАТЫ ОДОБРЯЮТ. НО СКОЛЬКО МОЖНО ПРОДАВАТЬ ОДНУ И ТУ ЖЕ ИГРУ, ЛИШЬ ДОБАВЛЯЯ НОВЫЕ ЛОКАЦИИ?

7.5

ИСТОРИЯ EVERQUEST 2 ЗА 5 МИНУТ

08.11.2004 Выход EQ2. 50 уровней для персонажей, тонна групповых квестов, сложный рейдовый контент – настоящая ММО старой школы.

13.09.2005 Desert of Flames. Повышение максимального уровня до 60, PvP-арены, возможность лазать по вертикальным стенам.

21.02.2006 Kingdom of Sky. Максимальный уровень 70, введение достижений и опыта за них, очки достижений можно тратить на покупку умений персонажа. Запуск PvP-серверов.

14.11.2006 Echoes of Faydwer. Добавлены новые достижения, игровая раса (феи), две ремесленные профессии, огромный континент с кучей зон. Появилась возможность поклоняться одному из богов, получая бонусы.

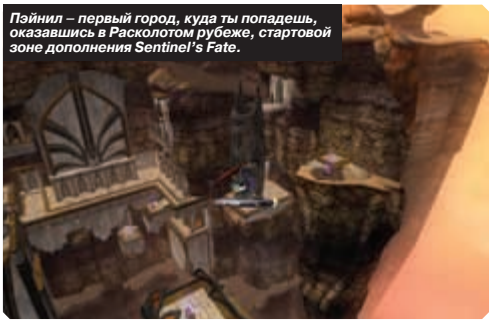
13.11.2007 Rise of Kunark. Повышение планки уровней до 80, еще одна игровая раса (сарнаки), мифическое оружие. Локаций в этом и последующих дополнениях немного, но их размер значительно увеличен.

18.11.2008 The Shadow Odyssey. Добавлены два божества, новые достижения и соответствующие умения, а также множество подземелий, знакомых еще по EverQuest.

новлений приходится вспоминать все реже, а добраться до максимального уровня – подумать только, уже 90-го! – можно куда быстрее, чем пять лет назад – до 50-го. Даже с покупкой аддонов (Blizzard, ты слышишь?) мучиться не приходится: SOE, следуя давней традиции, не только предоставляет новым подписчикам 30 дней бесплатной игры, но и включает в стоимость коробки предыдущие дополнения.

УПРОЩЕНИЕ

Вся история EverQuest 2 – лебединая песня олдскула и хардкора: представ перед игроками в образе сурового дворника с метлой, за прошедшее время игра превратилась в доброго приятеля, который позволяет нам практически все. Жесткие штрафы за смерть персонажа? Отменим! Практически невозможно качаться в одиночку? Увеличим число соло-квестов и упростим групповые. Мудреная многоступенчатая система создания предметов? Пусть вещи создаются прямо из ресурсов, минуя процесс создания отдельных частей. Путешествия занимают много времени? Введем систему порталов, позволяющих добраться из одной точки мира в другую за пару минут. Локации слишком пустынны и не блещут запоминающимися деталями? Натыкаем повсюду достопримечательностей, чтобы даже



Пэйнил – первый город, куда ты попадешь, оказавшись в Расколотом рубеже, стартовой зоне дополнения Sentinel's Fate.

«Властелин колец Онлайн» обзавидовалась! Персонажа просто-таки заваливают заданиями? Сделаем цепочки квестов, давая игроку только несколько активных поручений. Однажды встав на путь упрощения, детище SOE уже который год соревнуется с World of Warcraft, но безнадежно отстает по популярности. Ведь, несмотря на «оказуаливание», EverQuest 2 остается достаточно нетривиальной для среднестатистического игрока, который не желает проводить в Норрате больше часа-двух в день и забивать голову десятком вопросов, связанных с прокачкой персонажа, добычей экипировки и поиском редких монстров.

И ПОВТОРЕНИЕ

В отличие от скупых на слова квестодателей WoW, здешние жители рассказывают интересные истории, но при этом зачастую не дают и намека на то, где выполняется задание, заставляя наматывать круги по карте или искать ответ на форумах. Впрочем, по сравнению с монументальными квестами «классического» EQ2 (например, отыскать руны для изучения драконьего языка, хитро спрятанные по всему миру) это уже прогресс. Как и то, что прокачаться до максимального уровня реально в одиночку. Но настоящими красками EQ2 заиграет только в группе – оправдывая слова massively multiplayer в названии жанра, SOE снова предлагает отличные подземелья и рейдовые инстансы. Тут уж действительно начинается хардкор: большинство рейдящих гильдий ходят за «шкурами дракона» почти каждый день, проводя в игре по 3-4 часа. Но что же дополнение припасло более стесненным во времени игрокам? Улов невелик: несколько зон (правда, очень обширных) и сотни три-четыре квестов, рассчитанных на персонажей 79 уровня и выше. Подняв планку, разработчики в очередной раз ускорили прокачку, сделав высокоуровневый контент быстро достижимым даже для новичков. А чтобы игрокам было чем похвастаться, появился список достижений – кто сколько квестов сделал, зон исследовал да именных монстров убил. Все как в WoW, хотя сама концепция достижений появилась в EQ2 еще три года назад. Тогда же стартовали PvP-серверы, и вот, наконец, в игре появились поля сражений: теперь повоевать с другими персонажами смогут даже жители PvE-миров – до этого им были доступны только дуэли. Популярность «баттлграундов» пока под вопросом – на момент написания статьи они еще не работали, да и население серверов пока вовсю осваивает PvE-контент, ведь, в конечном итоге, в EverQuest 2 главное данжены и квесты, а PvP служит лишь незначительной добавкой. Может, в этом и кроется причина сравнительно небольшой популярности игры? ■

Населяют его, в основном, эрудиты (кстати, эту расу можно выбрать при создании персонажа) – они и дают начальные задания.

ОПРАВДЫВАЯ СЛОВА MASSIVELY MULTIPLAYER В НАЗВАНИИ ЖАНРА, EQ2 СНОВА ПРЕДЛАГАЕТ ОТЛИЧНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ И РЕЙДОВЫЕ ИНСТАНСЫ.

Внешний вид локаций разительно отличается даже в пределах одной зоны. В «классическом» EQ2 такого не было.

Вот лес, краешек которого еле виден в левой части соседнего скриншота.

ФАКТЫ:

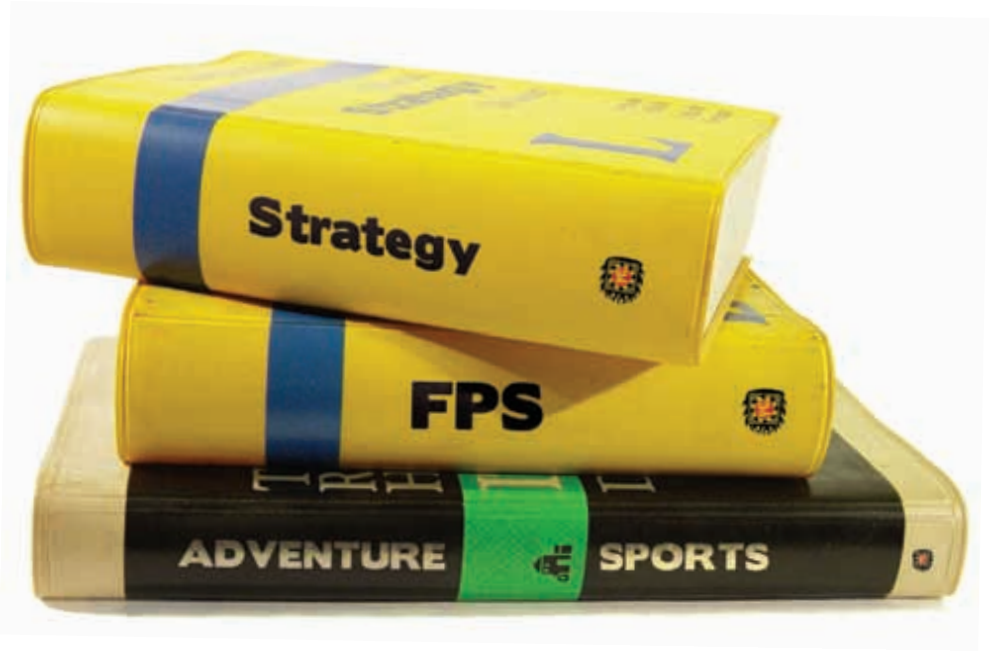
3 поля сражений, общие для всех русских серверов

946 достижений: исследования, убийства, задания

90 максимальный уровень персонажа

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.



MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю-личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

SHOOTER

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** badcompany2.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Это не просто мощнейший ответ EA DICE, по всем пунктам превосходящий Modern Warfare 2 как в плане мультиплеера, так и с точки зрения великолепной сингл-кампании, это еще и совершенно новый онлайн-наркотик, который увлечет абсолютно любого любителя серии Battlefield.

ЧТО ЕЩЕ?
LEFT 4 DEAD 2
BIOSHOCK 2

ACTION

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.batmanarkhamasylum.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(70)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Слишком долго ждать продолжения или хотя бы мизерного кусочка скачиваемого контента, а журнал уже и так трещит по швам. Лучшая в мире игра по комиксам? От никому не известной студии Rocksteady? Да, нам и самим с трудом верится.

ЧТО ЕЩЕ?
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
THE SABOTEUR

RACING

NEED FOR SPEED: SHIFT

- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios/EA Black Box
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** shift.needforspeed.com/ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(71)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Поначалу Shift пугает. По-хорошему пугает реализмом. Картинка, эффекты, звук: запусти – и тебе уже не избежать участи зверушки, попавшей в капкан. Те, кто хоть раз стоял неподалеку от реальной гоночной трассы, отлично поймут, какие ощущения дарит игра. Страх, граничащий с восхищением.

ЧТО ЕЩЕ?
BURNOUT PARADISE
COLIN MCRAE: DIRT 2

ROLE-PLAYING GAME

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и туриан не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

ЧТО ЕЩЕ?
DRAGON AGE: НАЧАЛО
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

REAL-TIME STRATEGY

COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.commandandconquer.com

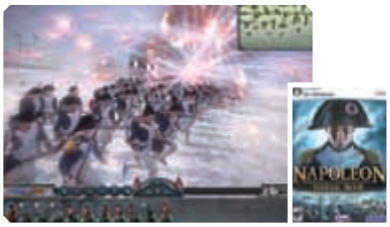
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(76)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

По большому счету, этой игре нужно выставлять две оценки. Сюжетной кампании 6 (потому что дизайнеров миссий надо отправлять в Blizzard на переподготовку), а мультиплееру 8 (потому что есть серьезная заявка на конкуренцию одновременно со StarCraft и Company of Heroes).

ЧТО ЕЩЕ?
SUPREME COMMANDER 2
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

NAPOLEON: TOTAL WAR



РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

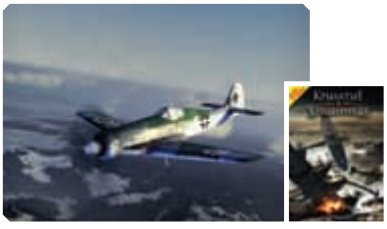
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
EMPIRE: TOTAL WAR

SIMULATION

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ



РАЗРАБОТЧИК: Gaijin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: airwargame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

У разработчиков из Gaijin Entertainment получилась на удивление «широкоформатная» игра, способная удовлетворить и фанатов хардкорных авиационных симуляторов, и любителей лихих воздушных стрелялок. Выбирай, что больше нравится лично тебе.

ЧТО ЕЩЕ?
ВОЙНА В НЕБЕ – 1917
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

ADVENTURE

TALES OF MONKEY ISLAND

РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: LucasArts Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.telltalegames.com/monkeyisland

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(69)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Игре не хватает по-настоящему запоминающихся эпизодов, таких как знаменитая «бранная дуэль» из оригинала или сцена из LeChuck's Revenge, пародирующая кульминационный момент «Звездных войн». Но вряд ли кому-то в голову придет отрицать главное: сериал вернулся, и это здорово.

ЧТО ЕЩЕ?
RUNAWAY 3: ПОВОРОТ СУДЬБЫ
СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ 2: PURITAS CORDIS

НЕФОРМАТ

BRAID

РАЗРАБОТЧИК: Number None
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Number None
ИНТЕРНЕТ: www.braid-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(66)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.9

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

Автор:
Максим Михеенко

Один из отсеков наземной части базы. Концепт-арт.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS

ЗАПЛЫВ ДЕСЯТЫЙ. ПУТЬ КОМАНДЫ

BIART РАДЫ ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ ВНОВЬ НА СТРАНИЦАХ ДНЕВНИКА ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – САМОГО, ПОЖАЛУЙ, ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. ПРОЕКТ НА ВСЕХ ПАРАХ ДВИЖЕТСЯ К РЕЛИЗУ, И СЕГОДНЯ МЫ РАССКАЖЕМ ТЕБЕ НЕ СТОЛЬКО О САМОЙ ИГРЕ, СКОЛЬКО О КОМПАНИИ И О ЛЮДЯХ, КОТОРЫЕ ЕЮ ЗАНИМАЮТСЯ. СЛОВО КОНСТАНТИНУ ПОПОВУ. ОН ПОВЕДАЕТ О ТОМ, ЧТО ПРОИСХОДИТ В СТУДИИ, СКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК РАБОТАЕТ НАД ИГРОЙ, И РАЗВЕНЧАЕТ ПАРУ МИФОВ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.

Прямо сейчас, в тот момент, когда мы пишем эти строки для журнала, в студии готовится к сдаче очередной майлстоун U-WARS. В этот раз будем отсылать на тестирование мультиплеер. Также еженедельно мы получаем отзывы от издателя и вносим правки в проект: к примеру, на этой неделе будем тестировать баланс оружия на земле и под водой. Работы много.

Количество сотрудников, задействованных на U-WARS, держится в пределах 25-30 человек: некоторые заняты и на других проектах, иногда приходится подключать дополнительные силы. Но всю основную работу ведем внутри студии. Раньше мы использовали фриланс более активно, так как могли давать пакетные задания, сейчас же к услугам удаленных работников обращаемся при создании звуковых эффектов и музыки, в работе над текстами и сценарием, иногда – графикой.

DREAM TEAM

Техническая команда с момента публикации первого материала в мартовском номере «РС ИГР» за 2009 год осталась той же, но добавились новые талантливые ребята. Разумеется, происходит ротация кадров, так как мы не можем тратить бюджет на ленивых сотрудников. К примеру, заменили двоих дизайнеров уровней на более молодых, «свежих» парней – результаты тут же улучшились. За время разработки проекта были выделены ведущие специалисты и перераспределена зона ответственности, в результате нынешняя команда – это настоящий «дримтим» для текущего проекта, и я уверен, что парни сделают все возможное, чтобы игра «выстрелила» в этом году.

С начала публикации дневников в журнале нам написало немало ваших читателей – молодых энтузиастов, горящих желанием разрабатывать игры. К сожалению, сейчас мы студентов в студию брать не готовы, так как разработка игры кипит на самом высоком профессиональном уровне. Проще сотрудничать с опытными людьми, потому что они знают, что им самим нужно от нового места, а работодатель знает, на что стоит рассчитывать, нанимая их на работу. К тому же они до перехода в нашу фирму где-нибудь уже работали, и можно легко узнать их неофициальную характеристику. Новичок – это чаще всего кот в мешке. Амбиций много – толку мало, а многие еще и в коллективе работать не умеют. Общий совет начинающим – если у вас нет практического опыта, то делайте для себя то, что будет не стыдно показать другим, и

Концепт локации. Перед нами – хитрая система каналов внутри огромного промышленного района. Мы будем перебираться под водой, сражаться с дронами и патрулями. Нас встретят летающие противники, с которыми также придется вступить в бой.

стремитесь к такому качеству, которое соответствовало бы мировым масштабам.

О РЕАЛИЯХ РАЗРАБОТКИ ИГР В РОССИИ

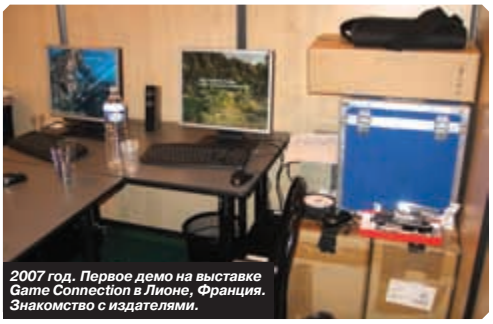
Главный миф игровой индустрии – на Западе игры выпускают хорошие, потому что там бюджеты больше и больше занятых на проекте людей. Скажу так: если бы инвестор был уверен, что российская компания создаст успешный коммерческий продукт и тем самым приумножит его вложенный капитал, то, я думаю, вопрос о деньгах бы не стоял. U-WARS никогда бы не окупился только за счет продажи в СНГ, так как в СНГ до сих пор существенную долю занимает рынок PC-игр, а U-WARS разрабатывается и под Xbox 360, и ставку мы делаем прежде всего на эту консоль. В России сейчас преобладают MMO/социальные игры и прочее по одной лишь той причине, что рынок консольной разработки (Xbox 360/PS3) у нас представлен буквально парочкой компаний. Остальные девелоперы находятся на финансировании российских издателей, с трудом рожая долгострои, работающие после третьего патча, а также паршивенькие игры в духе «Петьки и Василия Ивановича». Разумеется, такие проекты никому на Западе и бесплатно не нужны. Когда в последний раз мы видели премьеру российского PC-хита, который вышел одновременно на Западе и в РФ?

Грянул кризис, и издатель лишился возможности продавать продукт категории Г, так как даже мировые хиты стали расходиться малыми тиражами. Компании, не способные создать проект для игровой приставки, встали перед выбором: найти дядю инвестора и пообещать ему сделать убийцу WoW, или же начать делать дешевые социальные игры, чтобы как-то выжить. Убили ли пираты рынок? Нет. Пираты кушают часть прибыли, но им сложно его убить, если ты выпускаешь проект для нескольких целевых платформ. Что будет дальше? Социальные игры будут становиться дороже по контенту и качественнее, небольшие компании либо закроются, либо «сядут на контракт» к гигантам уровня Mail.ru, а 80 процентов российских MMO, создаваемых независимыми разработчиками,закончат свой путь так же, как и их предшественники: то есть, денег не хватит, чтобы выйти на окупаемость. Мало сделать игру – надо, чтобы в нее хотели играть люди. Думаю, на рынке разработки останется десятка два крупных команд и толпа инди-энтузиастов, радующихся прибыли в 500 долларов в месяц.

Про развитие рынка разработки можно говорить много, но это уже отдельная тема. Мы недавно организовали Ассоциацию, которая будет поддерживать перспективных российских разработчиков, но, увы, вряд ли сможет чем-то помочь отечественным трэшмейкерам и бракоделам.

U-WARS СЕГОДНЯ

Но поговорим о проекте. В 2009 году технология biEngine была успешно продемонстрирована в США на примере хорошо знакомой тебе по нашим статьям U-WARS. Мы общались с потенциальным издателем на протяжении 9 месяцев (имя компании – 505 Games, сегодня об этом можно говорить открыто) и в итоге заключили договор о выпуске проекта. Мы плотно работаем с 505 Games над уровнями игры и геймдизайном, стараемся держать планку качества на высоте. Наш коллектив рад тому, что компания 505 Games готова вместе с нами довести U-WARS до шутера класса AAA. Проект выйдет этой осенью – а осенью, как известно, выходят все самые главные хиты года. И это будет прорыв не только для Biart. Подписание договора с мировым издателем о выпуске мультиплатформенного проекта является для российского рынка исключением из правил, так как обычно подобные сделки заключаются между российскими издателями и мировыми, а разработчик активного участия в процессе не принимает. Нам пришлось пройти сложный путь, чтобы международная компания поверила в то, что российская команда может выпустить мультиплатформенный шутер. А ведь параллельно с разработкой U-WARS сейчас готовится к выпуску и другая игра. Проект Spearfishing посвящен подводной охоте и использует ту же графическую технологию, что и U-WARS.



2007 год. Первое демо на выставке Game Connection в Лионе, Франция. Знакомство с издателями.

Демонстрация технологий Юрию Михайловичу Лужкову.

Чтобы понять, чего ждать от U-WARS, следует немного узнать игрографию студии-разработчика. Biart основана в 2002 году как объединение разработчиков развивающего программного обеспечения и для выполнения контрактов по компьютерному дизайну. Основателем и лидером компании является Константин Попов.

С 2004 года профильной деятельностью Biart становится создание обучающих и развлекательных компьютерных и видеоигр. В 2005 году начинается разработка оригинальной игры Diver: Deep Water Adventures, особенностью которой является исключительно подводный геймплей. Это была приключенческая игра с элементами симулятора, которая позволяла игроку почувствовать себя настоящим дайвером. В основу игры легла предыдущая технология, которая работала только на PC. Игра хорошо продалась не только в России, но и в мире, несмотря на то, что продукт был явно «нишевый». Продается до сих пор: недавно были подписаны контракты на переиздание продукта в ряде стран. По мотивам игры Diver в 2007 году была выпущена игра Check Dive («Тайны подводного мира»), после чего компания приступила к разработке высокотехнологичного мультиплатформенного движка biEngine.

В 2007 году Biart начинает плотно работать над становлением компании и развитием международных отношений. Студия становится технологическим партнером компаний Intel и NVIDIA, заключает договор с Sony на разработку программных продуктов для PS3 и PSP. В 2008 году состоялась презентация технологической версии движка biEngine для отечественной и зарубежной аудитории.

В этом же году Biart начинает работать с представителями власти, становится членом Общероссийского Общественного Объединения «Деловая Россия» и резидентом особой экономической зоны технико-внедренческого типа «Дубна». Студия Biart также является партнером проекта партии «Единая Россия» «Национальная Инновационная Система».

С 2009 года Студия Biart открывает новое функциональное подразделение – Центр Интерактивных Имитационных Технологий (ЦИИТ) при ФГОУ ДПО Государственная Академия Инноваций (ГАИН).

В настоящий момент в рамках Центра ведется разработка и продвижение одного из направлений деятельности студии – «серьезных игр». «Серьезные игры» – инновационный тип программного обеспечения, основным назначением которого является информирование, образование и обучение специалистов различных сфер, в том числе и задействованных в промышленности. Для создания серьезных игр применяется особая редакция технологии biEngine. В прошлом году усилиями компании была проведена конференция ACGI 2009 и идет подготовка ACGI 2010 (www.acogi.ru).

Новейший эпизод – в 2010 году была учреждена Российская Ассоциация Развития Интерактивных Технологий (www.raitd.ru), которая будет помогать российским разработчикам в развитии их бизнеса, строить площадку для продуктивного общения между представителями власти и игровой индустрии.

Пользователи PC смогут также оценить превосходный 3D-стереорежим, так как biEngine поддерживает NVIDIA 3D Vision. Поверь нам, что чувство глубины в стереорежиме – это незабываемо.

В следующем номере мы вновь вернемся к привычному формату дневников и расскажем много нового и интересного о U-WARS. До скорой встречи!

В написании дневников принимали участие Сергей Зуев и Константин Попов.

Помимо U-WARS студия работает над серьезной игрой для МЧС России.

Авторы:
Лена Носова, Максим Михеенко

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
МИР ТАНКОВ

ГЛАВА ШЕСТАЯ. ЗНАЙ МЕСТНОСТЬ, КОМАНДИР!

ИГРА-ЭКСПЕРИМЕНТ, ИГРА-НАДЕЖДА С ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ «МИР ТАНКОВ» (WORLD OF TANKS) – ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШН С МАСШТАБНЫМИ ТАНКОВЫМИ СРАЖЕНИЯМИ. ЗДЕСЬ НЕТ МЕСТА ФЭНТЕЗИ И ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИМ ВОЙНАМ БУДУЩЕГО: ТЫ ОКУНЕШЬСЯ В РЕАЛЬНЫЕ БИТВЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ, ИСКУСНО ВОССОЗДАННЫЕ БЕЛОРУССКИМИ МАСТЕРАМИ. ТЕБЕ ПРЕДСТОИТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В НАСТОЯЩЕМ БОЕВОМ ИСПЫТАНИИ, БОК О БОК С ДРУЗЬЯМИ-КОЛЛЕГАМИ (КАЖДЫЙ – В СВОЕМ СОБСТВЕННОМ ТАНКЕ) СРАЗИТЬСЯ ПРОТИВ ЖИВОГО ПРОТИВНИКА. ТЕХНИКИ В ИГРЕ БУДЕТ МНОГО, СОВЕРШЕННО РАЗНЫЕ ТАНКИ, ВОССОЗДАННЫЕ ПО ИСТОРИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛАМ С МАНИАКАЛЬНЫМ ВНИМАНИЕМ К ДЕТАЛЯМ: КАЖДУЮ МАШИНУ ПОЗВОЛЯЕТСЯ МОДЕРНИЗИРОВАТЬ, РАЗУКРАШИВАТЬ И ПОЛИРОВАТЬ НА СВОЙ ВКУС. НО ГЛАВНОЕ – КРОМЕ СЕРИЙНЫХ ЭКЗЕМПЛЯРОВ В ИГРЕ ПРИСУТСТВУЮТ ДАЖЕ ТЕ КОНСТРУКЦИИ, ЧТО СУЩЕСТВОВАЛИ ТОЛЬКО В ПРОТОТИПАХ И НА ЧЕРТЕЖАХ.

РАССКАЗЫВАТЬ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ИЗ «МИРА ТАНКОВ» ТЕБЕ БУДЕТ ТОВАРИЩ ГОРЛОВИН-БАЧКОВ, УВАЖАЕМЫЙ ЭКСПЕРТ С МИРОВЫМ ИМЕНЕМ И ГЛАВНЫЙ КОНСУЛЬТАНТ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРЫ.

ПОСОБИЕ ПО ТАНКОСТРОЕНИЮ ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА

Данное учебное пособие содержит базовые сведения по танкостроению и применению танков на поле боя. Пособие предназначено для широкого круга лиц. Тщательное изучение нижеизложенных материалов позволит будущему танкисту-любителю получить представление о танках различных классов основных школ танкостроения, научит в полной мере использовать боевой потенциал машины, а также бережно относиться как к государственному, так и к личному боевому имуществу. Кроме собственно танкостроения автор пособия уделил внимание широкому спектру вопросов, даже имеющих косвенное отношение к основной теме пособия, но не менее значимых.

КАРТЫ

Любой хороший командир, прежде чем отдать приказ о наступлении, изучит доступные ему карты территории, проведет рекогносцировку местности, отправит людей в разведку и только после этого, на основании всей полученной информации, составит план действий. Особенно полезно знание местности в ситуациях, когда что-то пошло не так, как планировалось, и времени на раздумья нет. Знание и правильное использование возможностей ландшафта – один из ключевых факторов, ведущих к успеху на поле боя. Именно поэтому при существенном численном перевесе противника, его лучшем вооружении, партизанская война может быть эффективной. В партизаны, как известно, в основном идут местные жители, которым знакома каждая складочка родной земли, каждый овражек.

Малиновка. Обрати внимание! Слева – «поле смерти». Справа – обходные пути на базу противника и «нычки» для САУ.

Танк – машина бронированная и тяжелая, но если он будет ломиться не разбирая дороги, то рассчитывать на долгую и счастливую жизнь экипажу такой боевой машины не приходится. Все может завершиться при первом же столкновении с более расчетливым противником.

И это уже наглядно показало закрытое бета-тестирование «Мира танков». Новобранцы, бездумно прущие напролом, гибнут первыми, и потом им только и остается, что посмертно досматривать бой глазами других его участников (есть такая «фича» в нашей игре). Знай возможности своего «стального зверя», знай, где и как их лучше применить, изучай все закоулки карты – и тогда ты не расстанешься со своей машиной до самого конца игры.

Ландшафт «Мира танков» можно условно разделить на две категории: негородской и городской. В закрытом бета-тестировании сейчас доступны четыре

Карелия.

Малиновка.

карты: Малиновка, Прохоровка и Карелия – негородские, Химмельсдорф – небольшой типичный немецкий городок. Для негородских карт характерны открытые простреливаемые пространства и естественные укрытия. Городские – набор узких кривых улочек, вынуждающих ближе подходить к противнику.

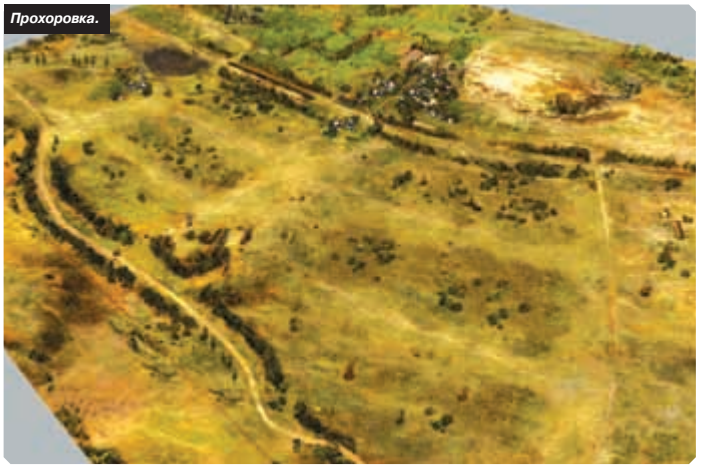
Карелия

Характерной чертой этой карты являются три долины, разделенные грядами холмов: центральная «магистраль» и два «объездных пути». Практика показывает, что противники активно пользуются любым из трех способов достигнуть точки столкновения или же базы врага. Бывали и случаи, когда боевые соединения, выбирая тактику «стальной лавины», шли всем составом на базу противника по одному из обходных путей, в то время как таким же ускоренным маршем противоположная сторона стремилась по второму обходному пути с аналогичными намерениями. В результате стороны достигали баз друг друга, так и не встретившись по дороге. Выигрывала та команда, которая опережала противника по времени и первой захватывала базу, без труда расстреляв оставшиеся на базе беззащитные перед вражьей армадой самоходные артиллерийские установки (сокращенно – САУ). Иногда две «лавины» выбирали один и тот же путь, и их лобовое столкновение происходило посередине одного из узких коридоров. Спустя секунду сонная прежде лощина полыхала огнями выстрелов и взрывов, а еще через десяток-другой – дымилась трупами танков.

Хотя оба вышеописанных случая – скорее из разряда курьезов. Команды на Карелии, как правило, применяют менее рискованные и более разнообразные тактики. Болотистая местность с небольшими северными лесками, кустарник, укрытия на вершинах холмов дают массу возможностей для САУ. Не обязательно оставаться на «респе», если можно найти укрытие не так далеко от нее, откуда и базу удобно сторожить, и один из проходов достаточно хорошо простреливается. В общем, основные столкновения проходят все-таки в центральной долине, которая предлагает больше возможностей для маневра и маскировки.

Малиновка

Как и Карелия, эта карта изобилует естественными укрытиями и обходными путями, но, наверное, самая интересная ее особенность – это «поле смерти». Дело в том, что базы противников на этой карте находятся не на противоположных краях картах, а в относительной близости, и на кратчайшем пути от одной базы к другой находится большое великолепно простреливаемое пространство – пашня, поле, «поле смерти». Пока ты на базе, кустарник тебя защищает, но как только ты пересекаешь его границы, твой танк – как на ладони. Расстояние минимальное, так что дальность стрельбы не спасение. Твой танк – смертник. Понятное дело, что никто не стремится погибнуть в первые же секунды сражения, тем более что Малиновка предлагает массу обходных путей – не в пример более длинных, конечно. Противники крадутся вдоль речки или вообще изгибистым проселком через всю карту, но тем прекраснее подвиг легкого разведчика, который вылетает на «поле смерти» с истошными криками в чате «Свечу! Свечу!» и, отчаянно маневрируя, пытается продвинуться по своему смертному пути как можно дальше. В этот момент «поле смерти» просто взрывается. Тяжелые снаряды десятками ложатся один к одному вокруг «танцора», а легкий танк, как шаолиньский монах, уворачивающийся от стрел в кинобоевике, изо всех сил пытается избежать неминуемой смерти хотя бы еще в течение нескольких секунд, чтобы ценой своей жизни и кредитов указать САУ своей команды на вражеские ремонтные сооружения. И тут важна быстрая реакция и прямые руки артиллеристов, чтобы «пре-


Прохоровка.

Химмельсдорф.

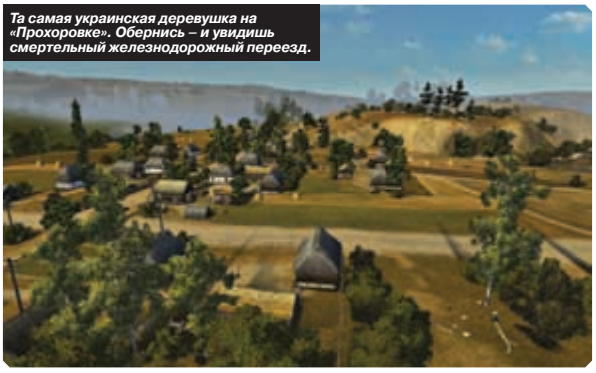
красное горение» разведчика не стало напрасной жертвой.
Почтим героизм водителей легких танков...

Прохоровка

Главное в Прохоровке – это ее разнообразие: тут тебе и деревушка по центру карты, бои на улочках которой напоминают городские, и обходные пути, например «аллея», как ее окрестили танкисты, и железная дорога, разделяющая карту с севера на юг, которую, разумеется, нельзя пересечь там, где заблагорассудится. Овражки, деревья, кустарник... поле, где можно столкнуться с противником лоб в лоб, без всякого прикрытия. Пожалуй, самый неожиданный ландшафт в отношении того, где ты встретишь своего врага, свою победу или свою смерть. Базы противников находятся на максимальном удалении друг от друга, а местность вокруг позволяет эффективно их защищать – например, спокойно подождать в засаде рвущегося к твоему флагу противника и встретить его неожиданным залпом. Но и незаметно пробираться к базе противника тоже очень удобно. Одним словом, описать типичный бой на Прохоровке сложно, но стоит отметить, что команды часто встречаются на «аллее» или в деревеньке, а особо беспощадные столкновения имеют место на железнодорожном переезде между деревней и полем. Ну и, конечно, активные действия разворачиваются на базах, зачастую – одновременно.

Химмельсдорф

Пока единственная городская карта в закрытом бета-тестировании. Вызывает самое противоречивое отношение со стороны танкистов. В тренировочных боях нет возможности выбрать карту (игроки попадают туда, куда их отправляет рандом и судьба), и при загрузке «города» в чате можно увидеть сообщения диапазоном от «Черт! Город!! Ненавижу!!!» до «ААААА!!!! Супер! Город!!!». Почему такая реакция? И в реальной жизни ведение танковых сражений в городских условиях было весьма трудной задачей. Тактика «стальной лавины» здесь исключается, команда вынуждена рассыпаться веером, так как идти цепочкой по одной улице нерационально. Некоторые «умельцы» даже могут, не справившись с управлением, протаранить машину соратника и вывести ее из строя еще до встречи с врагом. Бронированным гигантам комфортнее в просторных и хорошо просматриваемых условиях, но именно сложности, связанные с городской застройкой, делают Химмельсдорф очень интересной картой для тех, кто трудностей не боится, но всячески их приветствует. Безусловно, это самая сложная карта для САУ, но и там есть удобные «нычки» с хорошим обзором, надо их только найти. А уязвимые корму и бока легче защищать, «прячась» в укрытиях городских стен.



Та самая украинская деревушка на «Прохоровке». Обернись – и увидишь смертельный железнодорожный переезд.

Карелия. Центральная долина. Отличная точка обзора и стрельбы для САУ.

Прохоровка. Танки в игре – наше все. Здесь они, как ты видишь, являются даже грузом железнодорожного состава.

ПтСАУ страдают от своей неповоротливости, но если столкнуться с ней лоб в лоб в переулке, ты обречен, поскольку исполнить традиционный «танец» и обойти ее сбоку не получится, в силу ограниченности пространства. Юркие легкие машины в городе чувствуют себя вполне комфортно: можно совершить быстрый маневр и нырнуть за очередной угол, покинув зону досягаемости. Но проблемы у них все те же, что и на сельских картах. Тяжеловесам трудно «разойтись» в городе, но ведь и САУ для них там менее опасны. Фаворит «города» это, конечно, универсальный средний танк – достаточно маневренный и сильный, в городе он себя чувствует лучше прочих. Преимущество? Пожалуй. Но важно сказать, что в городе самое большое преимущество дается не классом боевой машины, а мгновенной реакцией танкиста. Это очень требовательная к быстроте соображения и действия карта. Интересно?

ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ?

А дальше все будет еще интереснее. Пока бета-тестеры бороздят просторы только четырех карт, в будущем же будут постоянно добавляться новые. А когда заработает в полную силу клановая система (батальоны, полки, дивизии и прочие формирования), командная работа выйдет на совершенно новый уровень и знание тактических возможностей карт, грамотное построение нападения и обороны с учетом ландшафта приобретут еще большее значение. Мы продолжаем держать тебя в курсе событий, рассказывая обо всем самом главном с передовой. А пока повторим еще раз простую истину – знай местность, командир! ■

А ТЕПЕРЬ ВНИМАНИЕ! Контрольный вопрос, ответ на который позволит вам получить приз от «Мира танков»: *На какой местности противотанковый гранатомет Panzer Faust наиболее эффективен против танков?*

Первые пятеро получат фирменные майки «Мира танков».
А самый первый правильно ответивший получит специальный приз – фирменную флэшку «Мира танков». Ждем ваши ответы на community@worldoftanks.ru.

Правильные ответы на контрольные вопросы январского номера и призеры:
Вопрос: Все без исключения источники рекомендуют при встрече с препятствием в виде камня или бревна преодолевать его с наездом на него только одной гусеницей и ни в коем случае не рекомендуют наезжать на препятствие двумя гусеницами одновременно. Почему?
Ответ: Если камень выше, чем расстояние от дна корпуса танка до земли, то танк застрянет и не сможет продолжать движение.

Быстрее всех правильный ответ прислал незнакомец под ником **P L e y e R**. Он получает фирменную флэшку и майку «Мира танков», а также приглашение в закрытое бета-тестирование игры. **Юрий Федченок**, **STARICHok2006**, **Георгий Кошовский**, **Александр «Аноним Аноним»** получают по майке и также приглашаются в ЗБТ. Кроме них правильные ответы смогли дать еще пятнадцать человек. Все они в ближайшее время получат свои инвайты.

БУДЬ ХИТРЫМ!

ХВАТИТ ПЕРЕПЛАЧИВАТЬ В КИОСКАХ!
СЭКОНОМЬ 1068 РУБ. НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

СУПЕРЖУРНАЛ «PC ИГРЫ» ВКЛЮЧАЯ ЦЕЛЫХ ТРИ ОБАЛДЕННЫХ ДВУСЛОЙНЫХ DVD С 8,5 ГБ МОДОВ, ВИДЕО И СОФТА!

ПОДПИСКА НА 12 МЕСЯЦЕВ 2300 руб.
ПОДПИСКА НА 6 МЕСЯЦЕВ 1300 руб.

ЭТО ЛЕГКО!!!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   – по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в январе, то журнал будешь получать с марта.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон (код)
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

EDITORIAL

Привет!
Совсем недавно компания Snowball анонсировала в России продолжение замечательной RPG «Divinity 2: Кровь драконов» под названием «Divinity 2: Пламя мести» (см. репортаж в этом номере). Событие не то чтобы очень знаменательное, но, безусловно, приятное, и, будем надеяться, у нас в рубрике проект еще погостит. А пока мы решили узнать у отечественных локализаторов об их работе над оригинальной игрой 2002 года, которая вышла в России под названием «Divine Divinity: Рождение легенды». Ведь эта игра по праву может считаться одной из лучших локализаций ушедшего 2009 года.

Влад Карпов,
редактор рубрики

WOLFSCHANZE 2. ПАДЕНИЕ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА

Экшн «Wolfschanze 2. Падение Третьего рейха» – напрочь утопленный в потемках клон Wolfenstein и Medal of Honor, печальный пример того, что бюджетный PC-гейминг скорее мертв, чем жив. Мутные текстуры, отвратные модели и топорная анимация уровня Quake 2; бесконечные коридоры и коробки в качестве декораций (за все это в геймдизайнерском аду создателям игры уже приготовлено теплое местечко) – добровольно пытать себя подобным образом может либо законченный мазохист, либо вконец обезумевший фанат стрелялок по мотивам Второй мировой. Да-да, мы слышали про «настоящий бункерный комплекс», но почему фантазии авторов Call of Duty и той же Medal of Honor всегда хватало на большее?
Зато в «Вольфшанце» очень умные враги: они легко уходят от выстрелов, в ответ лихо закидывая главного героя Михаила Николаева гранатами; умеют пользоваться обходными путями, грамотно действуют сообща и вообще изо всех сил хотят выжить. В яростных и скоротечных перестрелках шансы умереть у тебя и у твоего противника всегда одинаковы, а уж когда тебя за углом ждут сразу несколько гадов... Невероятно, но в уродливом шутере «Wolfschanze 2. Падение Третьего рейха», кажется, самые хитрые в мире наци, и – более того – самый толковый искусственный интеллект со времен F.E.A.R.; пожалуй, единственный хоть сколько-нибудь ценный трофей в этой глупой виртуальной «войнушке». Которому – увы! – суждено затеряться в лабиринтах однообразных, тесных и тусклых уровней (их, к слову, в игре всего пять); погибнуть под беспорядочно наваленной грудой ящиков, лестниц и дверей.
Особенности русской версии: Озвучка на удивление хороша. Германские солдаты в высшей мере убедительно орут «Черт побери, я его вижу!», «Осторожно, граната! Ложись!», «Убейте этого мерзавца!», хоть и по-русски, но с аутентичным немецким акцентом; помнится, именно за отсутствие правдоподобной вражеской речи мы упрекали русскую Wolfenstein. Обнаружились неприятные баги: если назначить клавиши управления в английской раскладке, выйти из игры, а затем загрузить «сохраненку», настройки управления сбросятся. Кроме того, если начать игру с нового профиля, то все прежние сейвы (для других учетных записей!) будут автоматически стерты. Другие замеченные несуразности: пункт «Присед» в меню и слово «родина» (в контексте «Родина-Мать»), написанное с маленькой буквы.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Wolfschanze 2
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** CITY Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** CITY Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** nd.ru/catalog/products/wolfschanze2

Автор:
Владимир Торцов (Snowball Studios)

DIVINE DIVINITY В РОССИИ

ЦЕНА 200 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Divine Divinity
- **ЖАНР:** RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Larian Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** CDV Software Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C / Snowball Studios
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Snowball Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/divinity/

Divine Divinity, вышедшая в 2002 году, на шесть лет позже великого и ужасного Diablo, вполне могла ждать судьба большинства «дьябло-убийц», о существовании которых сейчас уже мало кто помнит. Однако звезды распорядились иначе – творение бельгийской студии Larian завоевало себе место в сердцах фанатов ролевых приключений, в особенности среди тех из них, кто более всего ценил в RPG сюжетные изыски, наличие моральных дилемм, литературность диалогов и, наконец, тонкую иронию и хорошее чувство юмора разработчиков.

Даже не будучи официально изданной в России и не имея официального перевода, Divine Divinity сумела породить культ верных почитателей и фанатов среди отечественных игроков. Многие из них пытались самостоятельно перевести игру на язык Пушкина и Лермонтова, создавали инициативные группы переводчиков-любителей, выпускали неофициальные локализации, пытались познакомить с Divine Divinity товарищей, совершенно не знакомых с английским языком. Успех этих начинаний был переменным: отдельные попытки заслуживали самой лестной оценки, другие недалеко ушли от любимого пиратами машинного перевода. Но настоящий праздник для всех поклонников игры случился в 2009 году, когда компании «1С» и Snowball Studios подписали с бельгийцами контракт на издание в России официальной локализованной версии Divine Divinity, вышедшей у нас на Родине с подзаголовком «Рождение легенды».

ОСОБЕННОСТИ ОРОЧЬЕГО ПРОНОНСА

Перед началом локализационного процесса коллектив Snowball Studios ознакомился с цифрами сухой статистики по проекту и слегка ужаснулся – работы было невпроворот. Огромный объем текстов, многие из которых были довольно специфическими (прежде всего, книги, которые мы находим в игре), требовал особо тщательного подхода к локализации.

Каждая представленная в игре раса имеет свои речевые особенности, которые необходимо было намеренно подчеркнуть в локализации. Например, эльфы любят упоминать в разговоре ауры и карму, гномы отличаются грубостью и прямолинейностью речи, а орки питают особое пристрастие к букве Ы. Речь людей сильно разнится в зависимости от их происхождения и рода занятий: так, солдаты не чураются разговорной лексики, а дворецкий в благородном доме изъясняется языком слуг из пьес Островского.

В процессе локализации большое внимание было уделено разнице между репликами героя-мужчины и женщины. То есть, главные персонажи действительно по-разному говорят, а окружающие обращаются к девушке совершенно иначе, нежели к парню. Внимательный игрок, поигравший и женским, и мужским персонажем, может убедиться, что к девушке обращаются гораздо вежливее, но если речь идет о делах военных, то почти все оказываются классическими шовинистами.

«Здру-авствуй, девочка. Меня зовут У-арху. То есть, все меня зоуувут Барсик, но не забыувай, что на самом деле меня зовут У-арху и никак иначе. Впрочем, такая симпатичная кошечка может звать меня как угодно. Я все ждал, куогда же ты придешь...»; «Побойся бога! Ты вскрывала пакет, запечатанный легатом?! Вот ведь, правду говорят, бабы – народ любопытный! Если мы переживем этот день, я тебя точно отправлю на виселицу... Хотя, если ты выполнишь одно задание, я забуду о том, что ты натворила».

Русские имена иногда отличаются от имен оригинала – наши редакторы попытались унифицировать их для каждой отдельной расы. Так, всех гномов зовут византийскими именами, эльфов – подчеркнуто эльфийскими, а многие люди получили прозвища. А еще внимательный игрок теперь сможет догадаться, о чем говорят орки: «Эронк грорк ту консерва вилд тушенка?»; «Вриол прак бутылка хиол эруу, хогар тусан жареная крыса врой?»

ГОЛОСА РИВЕЛЛОНА

Фанатов игры, видавших на своем веку всевозможные версии перевода, трудно впечатлить обычной добротной локализацией. Посему руководством Snowball было принято волевое решение «расширить и углубить», а именно включить в игру дополнительное озвучение для второстепенных персонажей, которых авторы игры когда-то обделили даром речи.

Объем текста увеличился примерно в три раза, зато поклонники Divine Divinity получили своего рода «режиссерскую версию» игры в награду за многолетнее терпеливое ожидание.

Всего было озвучено 132 персонажа игры, в работе принимали участие актеры театра и кино, в том числе двое Заслуженных артистов России. Наверняка кое-кто из игроков узнает голос Вадима Пожарского (роли в к/ф «Святой»(The Saint), «Афера), подарившего голос герою-волшебнику, или Василия Дахненко (голос доктора Ватсона в нашумевшей экранизации «Шерлока Холмса» Гая Ричи (Guy Ritchie)), чьим языком изъясняется плутоватый герой-бродяга.

БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Разумеется, с завершением сюжета Divine Divinity игроки не простились с самобытным миром Ривеллона – вскорости увидело свет непрямое продолжение игры под названием Beyond Divinity, за ним подтянулась полноценная вторая часть, а совсем недавно разработчики анонсировали к нему дополнение «Divinity 2. Пламя мести». Можно только гадать, какие еще сюрпризы и анонсы ожидают фанатов игры в будущем. Впрочем, это, как говорится, совсем другая история.

ПОДПИШИСЬ

shop.glc.ru

Подписка – это:
- Выгода
- Гарантия
- Сервис

«GAMING»

СТРАНА ИГР

выходит 2 раза в месяц

6 номеров **2400 руб.**
12 номеров **4400 руб.**

ИГРЫ

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ТЕХНО LIFE

T3

6 номеров **912 руб.**
12 номеров **1656 руб.**

DVDXPERT

6 номеров **1080 руб.**
12 номеров **1960 руб.**

«КИНО»

DVD

6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

«ФОТО»

DigitalPhoto

6 номеров **1056 руб.**
12 номеров **1920 руб.**

фото МАСТЕРСКАЯ

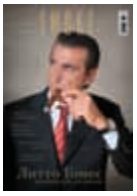
6 номеров **747 руб.**
12 номеров **1350 руб.**

LIFE STYLE

ХУЛИГАН

6 номеров **792 руб.**
12 номеров **1440 руб.**

SMOKE



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

«БИЗНЕС»

СВОЙ БИЗНЕС

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

ХАКЕР

6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**

ЖЕЛЕЗО

6 номеров **1200 руб.**
12 номеров **2100 руб.**

МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

6 номеров **990 руб.**
12 номеров **1790 руб.**

«АВТО»

ТЮНИНГ автомобилей

6 номеров **726 руб.**
12 номеров **1320 руб.**

ФОРСАЖ

6 номеров **600 руб.**
12 номеров **1080 руб.**

«СПОРТ»

skipass

только на сайте

4 номера **628 руб.**
8 номеров **1136 руб.**

Mountain Bike

только на сайте

4 номера **556 руб.**
8 номеров **1008 руб.**

TotalFootball

6 номеров **774 руб.**
12 номеров **1404 руб.**

«РУКОДЕЛИЕ»

Вышиваю крестиком

6 номеров **564 руб.**
12 номеров **1105 руб.**

6 номеров **2100 руб.**
12 номеров **3720 руб.**

6 номеров **2052 руб.**
12 номеров **3744 руб.**

6 номеров **3150 руб.**
12 номеров **5580 руб.**

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Николай Третьяков

EDITORIAL

Привет!
То, что ты видишь на окрестных страницах, – часть подготовки к большому празднику под названием Independent Games Festival 2010. Очень скоро эксперты отберут лучшие инди-игры фестиваля, а пока в нашем распоряжении – список финалистов, и многие непременно заслуживают упоминания, пусть даже не все из них являются законченными проектами.
В связи с этими уникальными обстоятельствами рубрика пережила легкую мутацию: здесь и сейчас можно найти самые лучшие и правдивые тексты про Rocketbirds, Today I Die и Trauma – фавориты IGF-2010 по версии «РС ИГР», часть первая. Но и проигнорировать поток постоянно выходящих инди-шедевров мы просто не смогли. Поэтому на месте и обязательная программа инди-раздела: «Цивилизация» на кончиках пальцев в War and Peace и практически «Ганнибал: Тотал Вор» в игре со сложным названием Hannibal: Rome and Cartage in Second Punic War – игры, максимально разные по содержанию, но удивительно близкие по форме и источнику вдохновения. А завершит наш выпуск Time Gentlemen, Please! – роскошный квест про Гитлера, роботов-динозавров и путешествия во времени; исполненный в минималистическом стиле, и от этого еще более уникальный. Если ты дал себе клятву до выхода нового Sam and Max не проходить больше одного квеста в год, то пусть этим квестом будет Time Gentlemen, Please!

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики

ROCKETBIRDS: REVOLUTION

01

ПЕТУХИ И ПИНГВИНЫ

РАЗРАБОТЧИК: Ratloop Asia **ИНТЕРНЕТ:** www.rocketbirds.com

Я не люблю платформеры. Так повелось со времен Barbarian двадцати-с-лишним-летней давности. Что второй меч — фальшивка и ловушка для жадных, я понимал; но вот босс-динозавр в середине игры, для победы над которым требовалась пара минут акробатики… Я не люблю платформеры. Поэтому флэш-платформер Rocketbirds: Revolution мне нравится не за прыжки, подтягивания и перекатывания главного героя (который вдобавок является гигантским нелетающим петухом), а за стиль и общий уровень исполнения.
Не случайно творение сингапурского китайца Сян Ю Тана (Sian Yue Tan) стало номинантом на главную награду IGF (Independent Games Festival) 2010 года. Мир демократических петухов и тоталитарных краснозвездных пингвинов Сян придумал и впервые воплотил во флэш-мультике десять лет назад, в середине черной полосы своей жизни. Либо черная полоса была не совсем черная, либо депрессия Сяна эквивалентна приподнятому творческому настроению обычного человека — оккупированный птичий город Альбатрополис и его окрестности в Rocketbirds выглядят на удивление ярко и красочно. Джунгли, пещеры, заводы, военные базы, главный герой по имени Круто Сваренный нарисованы с любовью и тщанием. Межмиссионные ролики под музыку группы N.W.R. (New World Revolution) заставляют жалеть, что Тан выступает в малом жанре.

Честное слово, жаль; помимо приятной картинки в игре неплохая механика – когда в главного героя стреляют, кинетический удар швыряет его на землю, а враги с самого начала идут интересные – на смену скучным пехотинцам приходят клоны петуха-протагониста, которые бодро перекатываются, выскакивают из-за спины и не всегда умирают от первого выстрела. В Rocketbirds все точно в цель, в том числе ненавязчивый авторский юмор. «У меня в глазах двоится? – озадаченно молвит Круто Сваренный, – как же я отличу врагов от себя?» Естественно, не в силах отличить клона от положительного петуха поначалу оказываемся мы. Или вот ящик, который нужно притолкать и привезти на лифте с другого уровня, чтобы залезть на уступ в подвале. И – как это ни глупо звучит – в игре про антропоморфных птиц есть цепляющий сюжет. Почему мгновенно знакомый по настенным агитплакатам на уровнях местный вождь и учитель, носящий красную ермолку пингвин по фамилии Путский (хахахаха!!!) выполняет чужие приказы?
За ответы на вопросы, а также за улыбки Сян просит немного – всего 10 долларов, которых не жалко для человека, считающего инди-игры высшей формой самореализации. «Я художник, аниматор, программист, геймдизайнер, создатель уровней и интерфейса, – говорит основатель студии Ratloop Asia, нарисовавший для нее гениальную эмблему. – Только инди-игры дают такой простор для творчества». ■

TODAY I DIE

02

ТОНУТЬ НАОБОРОТ

РАЗРАБОТЧИК: Даниэль Бенмергай (Daniel Benmergui) **ИНТЕРНЕТ:** http://ludomancy.com/games/today2.html

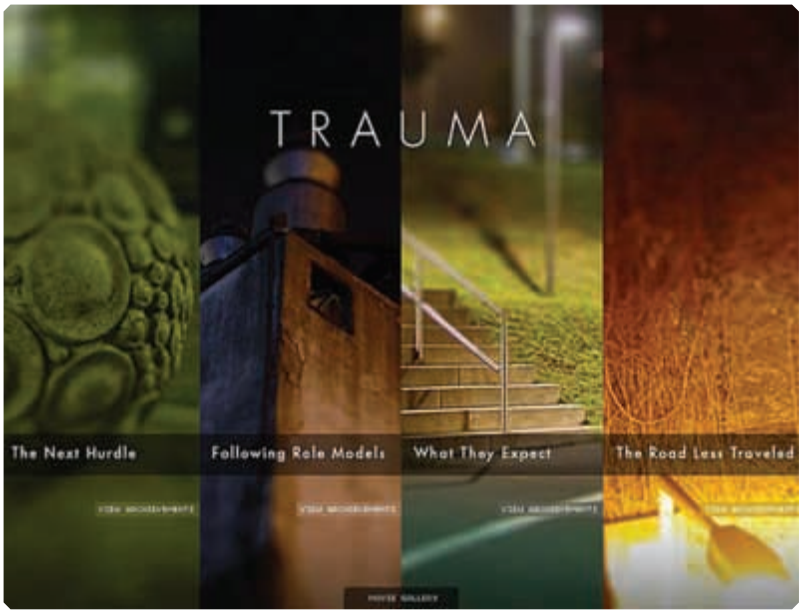
Помните детскую игру – «как сделать из мухи слона»? Ту самую, где, меняя в слове «муха» по букве за раз, нужно со временем превратить ее в, соответственно, «слона»? Финалист Independent Games Festival 2010 в категории Nuovo, сентиментальная поэма Today I Die, самый изящный аудио-визуальный вариант этой игры: если все сделать правильно, то фраза «Dead world, full of shades. Today I die» в несколько кликов... впрочем, об этом не будем. То, чем станут эти слова – главная ценность последнего произведения Даниэля Бенмергая, потрясающего художника и программиста: собственно, вся суть Today I Die состоит в том, чтобы жонглировать словами и смыслами. Три строчки в верхней части экрана – интерактивное полотно, с помощью которого мы меняем картинку на мониторе. А там – утонувшая, похоже, девушка; злые рыбины; потерявшие сознание медузы. Все это можно потрогать и подвигать, некоторые объекты определенным образом взаимодействуют друг с другом: интересно, что произойдет, если взять медузу и сунуть ее под нос рыбине? Ой, медузу, похоже, съели.

А что, если взять ее... и попробовать спасти от прожорливой рыбьей пасти? Так, двигаем-двигаем, ух ты, а эти рыбы, оказывается, такие проворные – но откуда взялось это слово? Вот это, прямо посреди экрана: shine. Его тоже можно взять? Можно. И рыбы, вроде бы, успокоились. И медузы ожили. И еще одно слово загорелось в стихотворении наверху. Поиграем в слона и муху? Вдруг девушка утонула не насовсем?

Вообще говоря, подкатегория Nuovo в конкурсе, которому сегодня посвящена наша рубрика, носит такой подзаголовок: «за разработку коротких, абстрактных, необычных произведений, которые меняют само наше представление о компьютерных играх». Более точного определения Today I Die не найти: ломаются абсолютно все стереотипы (начиная с самого главного – убеждения, будто в игре обязательно нужно победить), разбиваются все клише. Здесь нет главного действующего лица (неужели злые черные девочки менее важны, чем добрая белая?), здесь нет строгой последовательности действий, здесь нет деления на интерактивные и неинтерактивные элементы. У Бенмергая есть еще одна зарисовка – I Wish I Were The Moon, где пространство, сотканное из трех пикселей, обладает бездонной глубиной (девочка, мальчик, Луна и восемь вариантов развития событий); Даниэль определенно мыслит коротко, абстрактно и необычно. В обоих случаях, зная, на какие кнопки нажимать и какие рычаги двигать, прохождение игры не займет и минуты. В обоих случаях познавать законы этих миров можно и час, и даже больше: нас будто опускают в новую, волшебную реальность и предлагают самим открыть законы, по которым она живет.

Самое интересное, что, как и в I Wish I Were The Moon, в Today I Die игрок волен проверить персонажей на прочность: в первой можно швырнуть влюбленного паренька, сидящего на Луне, в морскую пучину – во второй разрушить счастливый финал одним движением руки (и альтернативный финал, при всей его горечи, будет столь же безоблачным). Так что кто тут с кем и во что играет – большой вопрос! Впрочем, каким бы ни был выбор между painful, dead и dark – он все равно приведет к слову free. Просто и доходчиво, правда же?

Автор:
Сергей Думаков



ИГРА КРИСТИАНА МАДЖЕВСКИ TRAUMA ВЫГЛЯДИТ ТАК, СЛОВНО НАД НЕЙ ПОРАБОТАЛИ ДЭВИД ЛИНЧ, СТИВЕН КИНГ И ДЭН БРАУН.

TRAUMA

03

УРБАНИЯ

РАЗРАБОТЧИК: Кристиан Маджевски (Krystian Majewski) **ИНТЕРНЕТ:** http://www.gamedesignreviews.com/trauma

Б удущий шедевр (несомненно; игра вот-вот выйдет) Кристиана Маджевски представлен сразу в трех номинациях: лучшее художественное воплощение, лучший звук, гран-при. Выглядит при этом Trauma так, словно над ней поработали одновременно Дэвид Линч (David Lynch), Стивен Кинг (Stephen King) и Дэн Браун (Dan Brown): сюжет повествует о девушке, выжившей в автокатастрофе и галлюцинирующей в палате интенсивной терапии. Игрок путешествует по безумным, искаженным снам и с каждым шагом все глубже погружается в личную жизнь жертвы, постепенно узнавая все новые подробности ее отношений с реальностью. Картинка – яркая, сочная, сотканная из образов, фотографий и воспоминаний; Маджевски очень серьезно воспринял метафору «фрагментарные обрывки» и воплотил ее в жизнь буквально: движениями мыши мы вращаем, скажем, внутренний дворик – и, акцентируя внимание на определенных деталях, «пробуждаем» чужую память. Дворик растет, становится больше, ярче, информативней... и все это выполнено настолько феноменально, что игрока не покидает ощущение, будто он листает таинственный домашний фотоальбом, в котором все снимки вдруг неожиданно зажили своей жизнью. Сам Кристиан утверждает, что дизайн «уровней» игры основан не на головоломках и поисках их решений, но на стремлении как можно сильнее погрузить гостя в бездонный внутренний мир героини. Мы же отметим феноменальное чувство урбанистической меланхолии, которым буквально дышит Trauma: так с городским ландшафтом из игроделов не обращался еще никто. Кто-то из восторженных западных рецензентов назвал Trauma «миксом из Myst и Half-Life 2 в одной пробирке» – и мы в этом случае коллег полностью поддерживаем. Полароидные снимки, граффити под мостом, огненно-рыжий свет вечерних фонарей... эту игру на самом деле стоит ждать.

WAR AND PEACE

04

GODSPEED

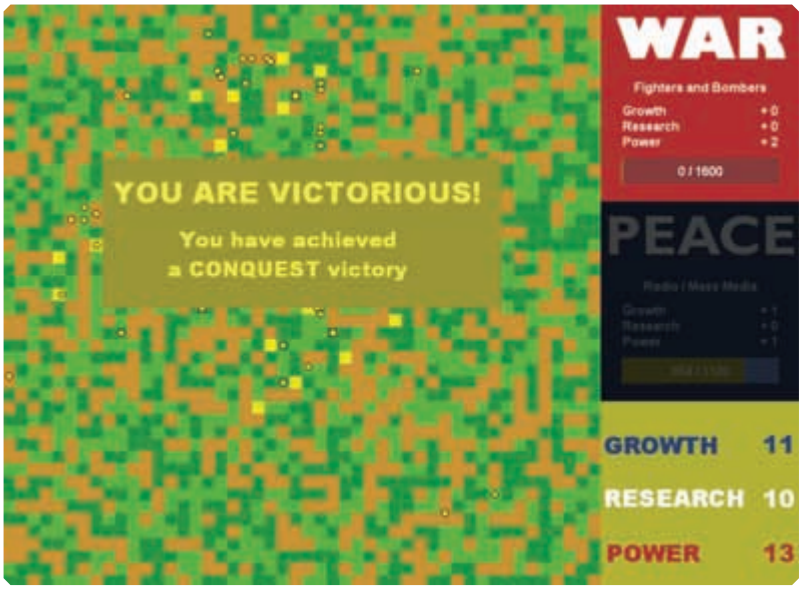
РАЗРАБОТЧИК: Стефан Бюра (Stéphane Bura) **ИНТЕРНЕТ:** www.stephanebura.com/warandpeace

Вы любите играть в Civilization? В частности, в те ее итерации, где в финале можно наблюдать краткую историю мира? А вам никогда не хотелось бы – скажем, после партии на втором полусложном уровне, затянувшейся на выходной, – сыграть в «Цивилизацию» очень быстро? На скоростной перемотке, не вдаваясь в детали? Если ответ — «Почему бы и нет?», War & Peace: The One-Button Civilization для вас. Это настоящий, бескомпромиссный симулятор бога – мировая история, исследование десятков технологий, великие завоевания и (зачастую) отправка корабля на Альфу Центавра (на Пандору, ага) каждый раз укладываются в две минуты. Кнопок используется вообще-то три, но одна из них отвечает за перезагрузку мира, вторая – за выход из игры. Собственно игровой процесс действительно регулируется одной кнопкой, переключающей вас с мирного развития на военное положение и обратно.

В игре, над которой витают тени Сида Мейера (Sid Meyer) и Льва Толстого, можно выиграть и случайно. Но – далеко не всегда. Нужно принимать во внимание милитаризм или недобрый пацифизм соседей, их территориальную близость или удаленность. Есть пространство – отстраивайся. Уперся в конкурента – воюй. Замельтешили точки-юниты чужого цвета – не к добру.

При этом не лишним будет одним глазом фиксировать, какая технология сейчас исследуется; имеет значение, знаете ли.

Автор War & Peace, Стефан Бюра, – заслуженный разработчик, поработавший в Kalisto Entertainment и 10tacle Studios, создатель нескольких французских настольных ролевых игр и теоретик гейм-дизайна. Специализация Бюра – «игровая грамматика» как научная методология для создания игр, гарантированно вызывающих у игроков определенные эмоции; во всяком случае, так я это понял на своем уровне, потому что Стефан состоит в Mensa, зловещей организации гиперинтеллектуалов. Чтобы получить представление об участниках Mensa, вместе с War & Peace скачайте (быстро и бесплатно) с сайта www.stephanebura.com игру Cortical. Не знаю, как вы, а я сдался на четвертом уровне.



WAR AND PEACE – НАСТОЯЩИЙ, БЕСКОМПРОМИССНЫЙ СИМУЛЯТОР БОГА; ОЧЕНЬ БЫСТРЫЙ ВАРИАНТ ВСЕМ ЗНАКОМОЙ CIVILIZATION.

Автор:
Александр Барышников

HANNIBAL: ROME AND CARTAGE IN SECOND PUNIC WAR

05

Я ШЕЛ С ГАННИБАЛОМ

РАЗРАБОТЧИК: Forced March Games **ИНТЕРНЕТ:** http://www.forcedmarchgames.com

Ниша походовых стратегий настолько плотно забита мастерами конвейерной TBS-штамповки вроде Paradox Interactive и дедушкой Сидом (нашим) Мейером, что, казалось бы, маленькому и независимому разработчику даже пискнуть лишний раз негде. Однако они – маленькие и независимые – не отчаиваются: выхватывают свои крохи внимания из-под носа у неповоротливых «гигантеров» и празднуют свои маленькие и независимые победы.

Пристально смотрим на Forced March Games, которая решилась выпустить игру на довольно избитую тему – про Древний Рим и его окрестности, и понимаем, что разработчики – этакие луддиты: современным визуализационным технологиям предпочитают древнюю, как сам Рим, технику изобразительного искусства – рисуют фрески прямо в наших мониторах. Надо ли говорить, что такие скриншоты не затеряются ни в одном каталоге?

Название Hannibal: Rome and Cartage in Second Punic War немного пугает своей громоздкостью, но зато предельно емко доносит до нас суть игры. Играем за Ганнибала, хотим завоевать весь мир, но Рим почему-то против, поэтому начинаем вербовать африканскую пехоту, галльскую кавалерию, слонов и прочую боевую живность; блокируем вражеские порты, перебрасываем отряды из Испании в Этрурию и пытаемся захватить Сиракузы. Противник, что характерно, занимается тем же, поэтому стратегия постоянно прерывается тактикой.

Афро-италийские сражения больше похожи на детскую карточную игру в «пьяницу»: вместо когорт и фаланг – картинки, взамен мечей и щитов – хитрая арифметика, которая временами сообщает нам, что «дважды два – это пять, ну в крайнем случае – три с половиной». В переводе с цифрового на человеческий это означает, что боевые слоны вновь потоптали римлян, но в ужасе сбежали от тщедушных венетов. Такое случается, ведь согласно правилам игры, мы, получив сообщение «Два ваших отряда сбежали, один отряд погиб», сами выбираем, кто именно сбежал, а кто – увы – погиб. Выходит, даже в армии, состоящей из одних лишь боевых слонов, всегда найдется место для пары дезертиров, будь они хоть весом с многотонный монстр-трак.

Hannibal: Rome and Cartage in Second Punic War невероятно хороша именно своей простотой, своей камерностью – здешняя карта мира способна влезть в два экрана, разделена на 10 провинций и столько же примерно прибрежных регионов, но здесь все равно есть место для маневра и стратегического замысла. Слышанная и виденная сотню раз история про то, как карфагеняне решили извести римлян, разворачивается перед нами, изображенная на бугристой поверхности пастельными красками. Посреди голубой глазури машут веслами триремы, потрескавшаяся известь напоминает нам о белом солнце пустыни, а черные фишки идут навстречу белым. Очарование простых вещей сложно описать, поэтому просто попробуйте демоверсию. Полную версию «Ганнибала» разработчики обещают выпустить уже совсем скоро.

TIME GENTLEMEN, PLEASE!

06

ЖЗЛ

РАЗРАБОТЧИК: Zomby Cow Studios **ИНТЕРНЕТ:** http://www.zombie-cow.com/?page_id=17

Однажды два развеселых компьютерщика, Бен Маршал и Дэн Уорд (Ben Marshall, Dan Word; оба явно сбежали из сериала IT Crowd) посреди грозового ливня дружно вылезли в форточку, чтобы починить забарахлившую телевизионную антенну. На улице было несколько дождливо: случайный удар молнии забросил незадачливых последователей Кулибина на летающую тарелку, набитую доверху инопланетянами. Выбравшись оттуда частично невредимыми и преимущественно целыми, герои основали инди-студию Crazy Cow и выпустили автобиографическую очевидно-невероятную игру Ben there, Dan that!, где сорвали покровы со всего, до чего только смогли дотянуться.

На этом приключения, однако, не закончились – не успев толком передохнуть, герои проваливаются в прошлое, чтобы встретиться там с Гитлером, командующим армией роботов-динозавров, и самими собой – Беном и Дэном из далекого будущего, захватившими власть над всей планетой. Единственный способ предотвратить всеобщую погибель – вернуть все назад. Этим и займемся в сиквеле под названием Time Gentlemen, Please!.

Восстановление порядка во вселенском бардаке, порожденном фантазией разработчиков, неспешно протекает в жанре «хардкорный квест», пестря разнообразнейшими референсами, шутками и пародийными гэгами, порой переходящими в разнузданное издевательство над особо намозолившими наши коллективные глаза эпохалками. Представьте на секунду, что создатели киноэпика «Приключения Билла и Теда» и разработчики незабвенной Day of the Tentacle в ходе обмена творческим опытом всю ночь прилежно пили абсент, булькали кальяном и бог знает что еще вытворяли, а под утро, обуреваемые неуемной жаждой деятельности (такое случается), изобразили нечто интерактивное и зажигательное. Теперь легким движением фантазии заменяем многомудрых разработчиков на пару свеженьких энтузиастов с ИТ-бэкграундом и на выходе получаем Time Gentlemen, Please! – шикарную игру с бюджетом в полтора цента. Признать ее гениальной лично мне мешают лишь два пункта: медлительная анимация и диалоги героев, которые хороши, но временами становятся слишком уж протяженными во времени. Даже для хардкорного квеста это перебор.

Наверняка такой проект мечтали сделать все отечественные квестозаводчики, но (почему-то!) не сдюжили. Речь, впрочем, про другое. Time Gentlemen, Please! – это такое ни к чему не обязывающее, но очень убедительное напоминание о том, что собственный трибьют лукасартовской классике нынче можно сделать в четыре руки – если, конечно, эти руки произрастают из правильных мест, гнутся в нужную сторону и управляются посредством двух светлых голов. Ну или хотя бы одной.

Пары таких релизов достаточно, чтобы надежно и глубоко выдолбить свои имена на скрижалях, которые будут оставлены в назидание потомкам на каком-нибудь mobygame.com. Между тем самый раскрученный ААА-проект спустя пару лет после релиза вспомнят лишь благодаря короткой и недвусмысленной надписи на тщательно отрисованном заборе, за которым, как известно, дрова лежат. В этом и заключается ирония нашей ненаглядной игроиндустрии.

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ДЕВЯТНАДЦАТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и неанонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru`MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Общаться с коллегами по любимой работе всегда приятно и крайне полезно. Общаться с людьми, которые добились невероятных успехов на ниве компьютерной графики в играх, полезно втройне. Однако вдали от планшетов и экранов своих мониторов даже самые матерые компьютерные художники чаще всего ничем не выделяются из общей массы обычных людей. Столкнись ты с одним из них на улице или в магазине, никогда бы и не подумал, что его перу может принадлежать графика из, скажем, F.E.A.R.2, Rock Band или даже Doom 4. Нам удалось выловить в сети и пообщаться с двумя такими профессионалами – одними из наиболее востребованных фрилансеров в игровой индустрии, в послужной список которых входят десятки игровых проектов самого высокого уровня. Более того, парни любезно согласились ответить на вопросы интервью специально для рубрики «Мастер Лоуполи» и дали немало полезных советов начинающим художникам. Как мы и полагали, они далеко не боги, в перерывах между коктейлями и бассейном делающие любимый арт, и живут совсем не во дворцах. Любая работа для них – в первую очередь работа, как бы банально это ни звучало. Это каждодневный труд, горящие сроки, майлстоуны и технические требования. Работать только в свое удовольствие и работать для нужд проекта, жертвуя мелкими личными интересами, – совершенно разные вещи. И профессионал всегда будет работать в первую очередь ради клиента и задания, обходясь без столь любимых новичками фраз вроде «Я так вижу».

А чуть дальше я предлагаю тебе совершенно иного типа домашнее задание – на сей раз мы не будем ничего моделировать или рисовать, а попробуем проявить свое творчество и желание через буквы и слова. Ведь успешный художник не должен быть угрюм и антисоциален, а уж если он собирается стать фрилансером, вдвойне важно показать на расстоянии свой энтузиазм и желание упорно работать на благо проекта! Уверен, многие из вас были бы отличными художниками и разработчиками игр – и я с нетерпением жду вала писем от таких же фанатов компьютерной графики, как я сам и как наши сегодняшние дорогие гости. Переворачивай скорее страницу!

Письма с работами, отзывов и предложений по каждому выпуску «Лоуполи», как обычно, можно слать на электронный ящик BeyondDark@Mail.ru. Лучшие работы мы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала – дерзай!

ИНТЕРВЬЮ С ГАБРИЕЛЕМ ТСЕ (GABRIEL TSE) И ХЬЮГО БЕЙЕРОМ (HUGO BEYER)

Габриель и Хьюго – не только успешные игровые художники, но и хорошие приятели как по жизни, так и по работе. Они познакомились и подружились несколько лет назад во время работы над проектами в Liquid Development. Несмотря на разногласия в области интересов, Хьюго и Гейб всегда прислушиваются к мнению друг друга, а критические отзывы и замечания помогают им расти профессионально. Коллеги ценят их за качественную работу, за порядочность и энтузиазм, и парни частенько работают над одним проектом или задачей вместе. Порой это действительно сложно, так как у каждого человека в индустрии – свой собственный стиль и способ ведения дел, и работать в связке при создании трехмерных моделей, которое, как правило, разбито на несколько основных этапов, действительно непросто. Поскольку Гейб живет и работает в Ванкувере (Канада), а Хьюго совсем недавно перебрался в Штаты из жаркой Бразилии, ребята общаются текстовыми сообщениями в Yahoo Messenger или голосом. Иногда, во время обсуждения конкретных задач, быстрый концепт может сказать больше и точнее десятка слов. Бесценный опыт общения и сотрудничества помогает друзьям стать профессионалами в своем деле. Настоящие практики, находящиеся на передовой индустрии компьютерной графики, ребята готовы поделиться советом и с тобой. Мотай на ус! Это очень полезная и важная информация.

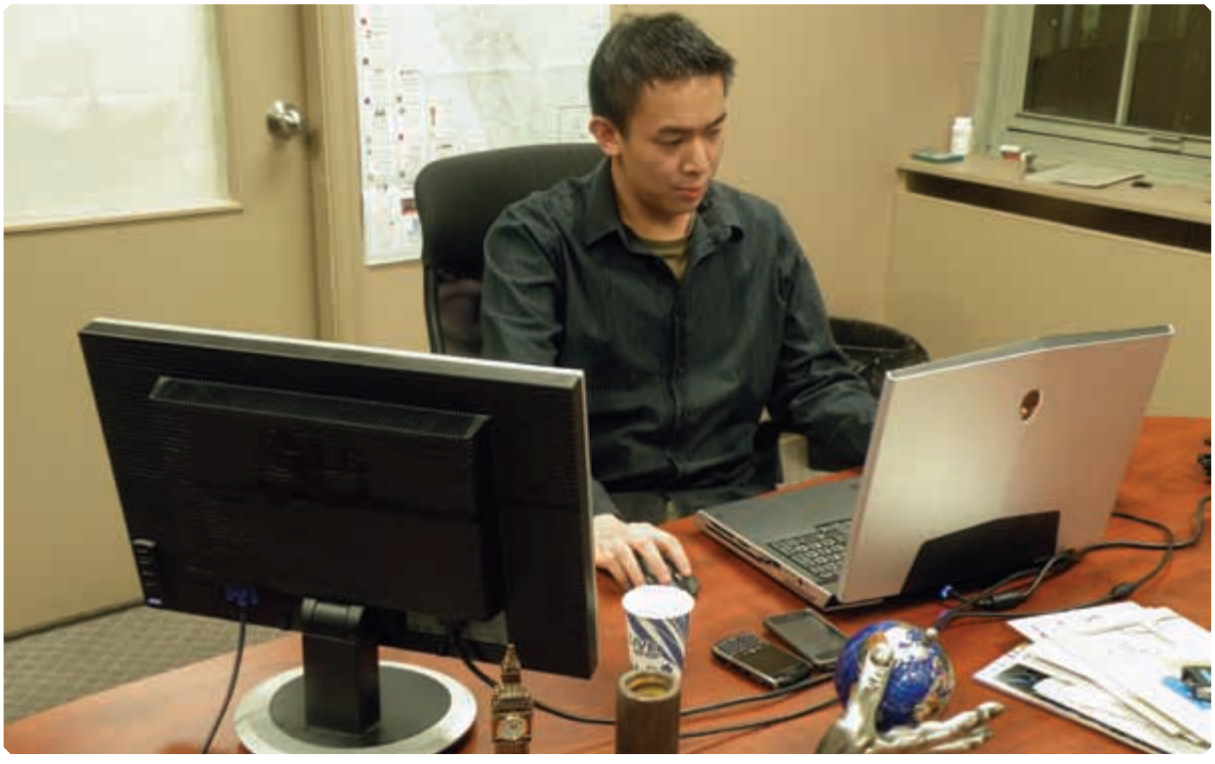
ГАБРИЕЛЬ ТСЕ. ВАНКУВЕР
НЕ ТОЛЬКО КАК ОЛИМПИАДА

Габриель Тсе родился в Гонконге 23 года назад. За свою жизнь он успел пожить в нескольких городах мира, а в настоящее время плотно осел в Ванкувере, столице Олимпиады 2010 и одной из главных индустриальных артерий Канады. Он – успешный фрилансер, работающий из дома. В его портфолио – множество ключевых игр последнего времени, включая работу над «Dragon Age: Начало», F.E.A.R. 2 и Silent Hill 5: Homecoming. Прежде чем отправиться в удаленное плавание, Гейб работал в прекрасном офисе Electronic Arts Black Box над Need for Speed: ProStreet, но студию закрыли. Основные программные пакеты в работе – Autodesk 3D Studio Max, Maya, Adobe Photoshop, Zbrush.

РС ИГРЫ: Скажи, пожалуйста, Гейб, каково это – работать над созданием графики для самых популярных игр мирового качества? Это мечта твоей жизни, ставшая реальностью?

Габриель: Прежде всего, это ответственный труд. Я работал в качестве художника по окружению в игровой студии как полный рабочий день (on-site), так и фрилансером. Моими основными рабочими задачами является моделлинг, развертка (UV) и текстуринг. Работа удаленным художником подразумевает огромный разброс по ее характеру, техническим требованиям и стилистике, в зависимости от каждого проекта и клиента. Ты получаешь конкретное задание и сроки и полностью фокуси-

- **ИМЯ:** Габриель Тсе (Gabriel Tse)
- **ДАТА РОЖДЕНИЯ:** 29 августа 1986
- **НИК:** Гейб (Gabe)
- **СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ:** объекты окружающей среды и пропсы (environment, props)
- **ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА:** Doom 4
- **ЛЮБИТ В ЖИЗНИ:** слишком много вещей, чтобы их перечислить. Как насчет русских девушек?
- **НЕ ЛЮБИТ:** не может вспомнить
- **ДЕВИЗ:** «Сегодня кто-то наслаждается тенью лишь потому, что кто-то другой когда-то давно посадил дерево» (Уоррен Баффет)
- **ОНЛАЙН:** http://gtseart.carbonmade.com



Гейб в рабочей обстановке. Именно за этим ноутбуком талантливый художник и создает арт для новых игр, в которые мы будем играть в следующем году.

Всевозможные объекты окружения, созданные Габриелем, можно найти в темных уголках мира F.E.A.R. 2

руешься на своем деле. До этого, трудясь в офисе Black Box, я узнал много полезного о производственном процессе (pipeline) и непосредственной работе над игрой. Творческая обстановка в коллективе располагает к ежедневному общению и обмену знаний с коллегами; меж тем в качестве фрилансера ты можешь полностью погрузиться в свои задачи и вылизать их до блеска. Каждый из этих опытов – очень важен и ценен.

PC ИГРЫ: Уверен, нашим читателям будет интересно узнать, как ты начинал свою карьеру в игровой индустрии. Думал ли ты, что станешь именно художником?

Габриель: Ну, я родился в районе Коулун в Гонконге, очень густонаселенном. Тогда он еще был под патронатом британской Короны. Я прожил там около десяти лет до переезда в Канаду. Детство было очень счастливым и радужным, и, по правде сказать, я никогда не думал о том, кем бы хотел стать, когда вырасту. Все началось с того, что в моей школе появились курсы по трехмерной анимации. В целом, это был такой вводный курс, начиная от моделирования и текстурирования

НУЖНО ПОНЯТЬ, ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ АРТ НЕ РАДИ АРТА, А РАДИ КАКОЙ-ТО КОНКРЕТНОЙ ЧЕТКОЙ ЦЕЛИ.

и заканчивая расстановкой освещения и анимацией. Я очень отчетливо помню свою первую игровую модель. Это был металлический кабинет и электронный КПК, созданный в 3ds max для игры на движке Source (клиент – Piranha Games). Помню, оба программных продукта были мне тогда крайне чужды, но я постепенно адаптировался к ним.

PC ИГРЫ: Расскажи свои ключевые принципы в работе. То, что ты делаешь каждый день и что позволило тебе достичь таких высот.

Габриель: На самом деле тут нет никаких секретных кодов или тайных знаний. Я считаю, что все в мире работает лучше, когда оно грамотно и логично организовано. Как фрилансер, я до начала непосредственной работы над проектом иногда, когда это действительно нужно, собираю референсы из различных источников. Человек, который знает, как все устроено и будет работать, крайне важен на этапе планирования. Также жизненно необходимо знать, как будет выглядеть и использоваться ваш продукт в конечном счете. Нужно понять, что ты делаешь арт не ради арта, а ради какой-то конкретной четкой цели. Ясное понимание данных вещей позволит свести к минимуму ошибки и исправления в долгосрочной перспективе. Я считаю, что такие вещи, получаемые с опытом, и делают нас успешными профессионалами, способными предсказать или предвидеть последствия принимаемых решений.

PC ИГРЫ: Гейб, перед тобой огромная аудитория нашего журнала. Что бы ты сказал начинающим художникам, у которых горят глаза, но при этом они все еще сомневаются, их ли это дело или нет?

Габриель: Очень важно потратить время, понять и изучить свои сильные и слабые стороны. Искусство – обширнейшее по-

Тсе работал над созданием объектов для уровней в Need for Speed: ProStreet.

ле для применения самых разных талантов во всевозможных индустриях и дисциплинах. Невозможно быть крутым во всех имеющихся отраслях, равно как и невозможно быть абсолютно бесталанным во всем. Я думаю, арт постоянно и неумолимо меняется. В какую сторону и как именно – это хороший вопрос, возникающий перед каждым творческим человеком. Но самое главное – человек должен желать учиться, искать себе все новые и новые вызовы в работе. Разумеется, опытный наставник или просто хороший друг помогут тебе двигаться в правильном направлении, приободряя или, наоборот, мудрым критическим замечанием не давая тебе расслабиться. Ну и, конечно, без вдохновения никуда!

Я также хочу сказать вам, дорогие читатели из России, что я видел несколько игр, созданных на территории бывшего Советского Союза, но, к сожалению, еще не имел возможности в них поиграть. Меж тем отчетливо видно, что игровая индустрия уверенно растет во всем мире, и традиционные рынки и медиакультура США и Японии становится лишь частью гигантского пирога. Без сомнения, интерактивным развлечениям, особенно играм, есть куда расти. В Канаде, в Штатах десятки студий постоянно ищут талантливых художников из стран СНГ, Азии и Южной Америки. Новые технологии и проекты движутся в том направлении, где есть потенциал и деньги. Я считаю, что любой художник, который хочет раскрыться как профессионал в своей деятельности, не должен бояться перемен. Я вижу огромный потенциал у разработчиков игр из России. В конце концов, нам, канадцам, очень интересно посмотреть на игры, построенные на совершенно другой, отличной от североамериканской, культуре.

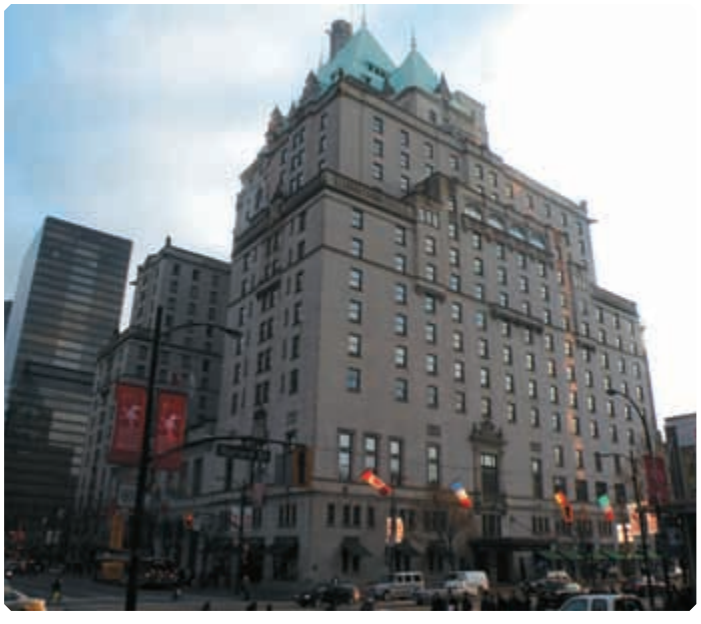
Порт Ванкувера расположен внутри бухты Буррард (Burrard). Это главный порт, куда доставляют грузы. Над этим заливом во время открытия Олимпиады возвышалась гигантская фигура в виде олимпийских колец с подсветкой.

РС ИГРЫ: Существуют ли у тебя предпочтения в выборе работы? Что больше всего тебе интересно создавать? Есть ли в мире игра, которую ты бы назвал идеальной?

Габриель: На самом деле, у меня нет каких-то предпочтений. Это как раз то, что я очень люблю в удаленной работе фрилансером: возможность творить для самых различных проектов со своими стилями и требованиями здорово расширяет твои горизонты! Тем более что неоценимый опыт, полученный в одном проекте, можно перенести в следующий.

Но о том, что с ним будет через много лет и как сложится судьба, Гейб предпочитает не думать. «Хорошо иметь планы на будущее, но кем (и где) я буду через дюжину лет – это слишком далеко. Я всегда считаю, что стоит сконцентрироваться и сосредоточиться на том, что происходит здесь и сейчас. Прочная основа – ключ к успеху во всем», – заключает художник.

Для Ванкувера эта зима крайне богата на события. Патриотизм и призывы «Go Canada Go!» буквально витают в воздухе. Канадский флаг на здании в финансовом районе города.



Национальные флаги множества стран приветствуют туристов со всего мира. Канада – многонациональная страна, и игровые компании страны ждут специалистов с любой точки планеты.

ИНТЕРВЬЮ С ХЬЮГО БЕЙЕРОМ
ИЗ БРАЗИЛИИ В США

Хьюго – бразилец. Ему 26 лет, он женат, в США живет чуть более одного года. Работал в компании Abandon Interactive Entertainment над Freaky Creatures, и совсем недавно – в феврале – перебрался в легендарную студию Terminal Reality, для работы над новыми, неанонсированными проектами. До того как попасть в Штаты, Хьюго много лет успешно трудился над крупными игровыми проектами в качестве удаленного художника. Его послужной список – Anno 1404, Borderlands, Damnation, Rock Band и множество других известных игр. Основные программные пакеты в работе – Autodesk Maya, 3ds max, Adobe Photoshop, Zbrush, Crazybump, Silo, Adobe Illustrator.

- **ИМЯ:** Хьюго Каррейро Бейер (Hugo Carreiro Beyer)
- **ДАТА РОЖДЕНИЯ:** 4 ноября 1983
- **НИК:** Буго (Bugo)
- **СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ:** персонажи
- **ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА:** Doom 4
- **ЛЮБИТ В ЖИЗНИ:** свою жену и Иисуса Христа
- **НЕ ЛЮБИТ:** людское высокомерие, «падение» софта
- **ДЕВИЗ:** «Люди никогда не поймут, что ты чувствуешь на самом деле».
- **ОНЛАЙН:** www.hugobeyer.com

РС ИГРЫ: Что для тебя значит эта работа? Многие художники просто мечтают о таком.

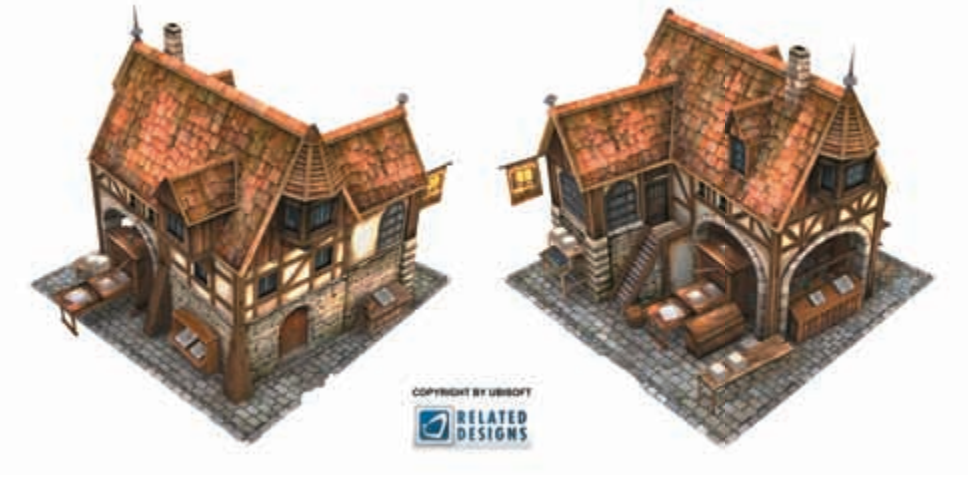
Хьюго: Э-эх... если ты видел когда-нибудь на улице митингующих людей с табличками «Готов моделлить за еду», – это моя первая причина. На самом деле, если быть честным, я предпочитаю работать в игровом искусстве, нежели где-то еще. Полагаю, некоторые люди не до конца понимают, как трудно порой сидеть в офисе, не вылезая из него круглые сутки. Кто-то думает, что моя работа – райское местечко, и мы здесь каждый день в игрушки играем. Это совершенно не так. Как и везде, у нас есть начальство, кранчи, дедлайны и другие производственные вещи, которые сложно назвать приятными. Работа есть работа. Это не развлечение и не отдых. Но, в конце концов, все твои усилия будут не напрасны, особенно если ты приложил руку к действительно стоящему и интересному проекту!

РС ИГРЫ: Насколько тяжело жить и работать в Бразилии? Ты сам всему научился?

Хьюго: Я родился в Куритиба (Curitiba), бразильском городе с более чем трехмиллионным населением. Детство в основном состояло из церковных молитв, игры на клавишных в рок-группе и, конечно же, компьютерных игр. По правде сказать, сперва я хотел стать инженером-роботехником, но позже понял, насколько это сложно. Откровением стала для меня Zelda: Ocarina of Time: с тех пор я твердо решил создавать компьютерную графику для игр. Ну и вот я здесь! А первую свою трехмерную модель – рождественскую елку в 3D Studio Max – я создал около 12 лет назад.

РС ИГРЫ: Расскажи о том, как ты работаешь. И что бы ты сказал начинающим художникам, у которых, так же как и у тебя когда-то, горят глаза и которые мечтают делать компьютерную графику для игр.

Хьюго: Большая часть моего рабочего времени – это планирование. Я не люблю слишком много сидеть на стуле, когда смотрю на концепт и собираюсь с мыслями. Я останавливаюсь ненадолго, выхожу погулять, выпить кофе, что называется, проветриться, продумать основательно, как я должен сделать свою работу и с чего начать. Как и многие люди в нашей индустрии, я прекрасно знаю, что успешный и грамотный старт позволит избежать множества ошибок в будущем.



Молодому художнику, читающему ваш журнал, я хочу сказать следующее. Слушай простых людей. Будь скромным с самого начала, всегда делай то, что должен, и отчетливо понимай, что, как бы круто у тебя ни получалось, не стоит зазнаваться – ты не пуп земли, и в мире есть множество художников лучше тебя. Если ты готов принять это и двигаться дальше – ты на правильном пути. Еще одна потрясающая вещь, которую я рекомендую, – иди и найди прямо сейчас друзей, которые так же как и ты горят желанием создавать игровую графику и любят это делать. Как? Да проще простого: в сети есть куча специализированных ресурсов, форумы, электронная почта и скайп. Там ты найдешь ответ на любой вопрос – внимательно проштудируй все доступные уроки по твоей теме. Не бойся делать что-то свое, но и не берись сразу за самое сложное; двигайся медленно, тщательно продумывая каждое свое следующее движение. За карьеру игрового художника ты сделаешь МНОЖЕСТВО ошибок – от самых мелких до едва не смертельных. Но это лучший путь к знанию.

РС ИГРЫ: А какой проект для тебя – мечта как художника? Есть ли предпочтения в стилистике?

Хьюго: Если быть честным, предпочтений в работе нет. Я очень разносторонний художник, и могу работать как над фотореалистичными играми, так и над мультяшными проектами. Но вот создание персонажей – отличный вызов для меня! Я столько переделал пропсов и объектов окружения, что теперь хочу разрабатывать именно персонажей.

РС ИГРЫ: Будучи фрилансером в индустрии, ты приобрел огромное количество клиентов по всему миру. А работал ли ты с русскими студиями? Что скажешь о наших играх и художниках?

Хьюго: S.T.A.L.K.E.R. великолепен. Мне пришлось по душе, как умело авторы вживили игровой дизайн в историю и сюжет проекта. Также я знаком и с несколькими другими играми, созданными в постсоветском пространстве: выглядят они довольно интригующе. В будущем я очень хотел бы видеть больше игр, разработанных в России. Догадываюсь, что ваш игровой рынок все еще развивается стремительно (*эх, Хьюго, Хьюго, знал бы ты, что сейчас в России почти все занимаются только «социалками» и ММО… – Прим. ред.*). И да, я сотрудничал с одной русской студией в работе над персонажами для неанонсированного проекта, но пока не могу об этом говорить подробно, прошу меня извинить.

РС ИГРЫ: Сейчас ты живешь и работаешь в США в крупной игровой студии – расскажи об этом поподробнее. Насколько работа и жизнь в Северной Америке отличается от Бразилии?

Хьюго: США – это далеко не Бразилия. Мне нравится в Штатах, здесь весело – я могу путешествовать, покупать игры и просто наслаждаться жизнью. Я не могу сказать, что это лучшее место для игрового художника, но здесь достойно платят за твою работу и здесь отличные условия для жизни. Но я скучаю по Бразилии, скучаю по нашей национальной еде и культуре. У меня осталось множество друзей на родине, которых у меня никогда не будет здесь, так как все же мы совершенно разные по менталитету.

РС ИГРЫ: Бразилия – родина не только футбола и роскошных карнавалов, но и множества потрясающих художников, ныне работающих в лучших студиях мира. Фаусто де Мартини (Fausto de Martini) – главный художник в Blizzard Cinematics, Фабрицио Торрес (Fabricio Torres) – старший художник по персонажам в Digital Extremes. Как вашим художникам удается быть востребованными во всем мире?

Хьюго: Рынок Бразилии растет, и в стране создается все больше качественных игр и условий для роста настоящих профессионалов. В стране успешно работают отделения Ubisoft, Gameloft и многих других игровых компаний. Живя в Бра-

«ЕСЛИ ТЫ ВИДЕЛ КОГДА-НИБУДЬ НА УЛИЦЕ МИТИНГУЮЩИХ ЛЮДЕЙ С ТАБЛИЧКАМИ «ГОТОВ МОДЕЛЛИТЬ ЗА ЕДУ», – ЭТО МОЯ ПЕРВАЯ ПРИЧИНА РАБОТЫ ИГРОВЫМ ХУДОЖНИКОМ», – ХЬЮГО БЕЙЕР.

Скульптура Индианы Джонса, вдохновленная одноименным кино. Некоммерческая работа. Все еще в процессе.

Девушка героической внешности, созданная в качестве тестового задания для игровой студии. Была выполнена за 5 рабочих дней. Хьюго с теплотой вспоминает об этой работе.

Два милых домика, созданных Хьюго для Rocketbox (Германия).

Китайский портал, над которым ребята работали вместе в одной связке. «У нас был срок – неделя, чтобы довести этот объект до требуемого высокого качества». Хюго сделал скульптуру, низкополигональную модель и UV; Гейб ответственен за материалы.

Часть города, где живет бразилец. Лос-Анджелес.

зилии, я работал в Continuum, Techfront, Playlore и нескольких других студиях. И хочу сказать, что страна очень успешно развивается в игровой индустрии, и в ближайшие пять лет будет еще больший рост. Очень много классных художников родом отсюда. Я знаю лично Фабрицио Торреса, он отличный парень, и сейчас работает в Канаде. Также Педро Толедо (Pedro Toledo) сейчас успешно трудится в Bioware, а Алекс Оливер (Alex Oliver) – в Blilzzard.

РС ИГРЫ: Поведай вкратце, как ты создаешь столь потрясающие рисованные текстуры в стилистике World of Warcraft.

Хьюго: Спасибо за комплимент! О, я люблю рисовать в достаточно традиционном ключе, и обычно не создаю слишком много различных слоев. Не бойся рисовать на одном слое достаточно долго – вот что я хочу сказать. То есть, скажем, я начинаю с наметки больших поверхностей на текстуре, чуть позже добавляю детали, поэтапно – вначале линии силуэта, потом блики и осветленные грани. В зависимости от требований игры, грамотно нарисованное освещение в рисованной текстуре – важный критерий ее успеха (Хьюго несколько лет успешно работал над созданием графики для Freaky Creatures – www.myfreakycreatures.com).

В настоящее время Хьюго специализируется на создании персонажей для игр. Он успешно работал художником по окружению, создавал уровни для компьютерных игр и текстурировал уже созданные объекты, и сейчас его цель – достигнуть значительных высот в проработке персонажей. Когда Хьюго наберет достаточно опыта, он планирует стать арт-директором и продолжить свой путь в игровой индустрии. Кто знает, в каких играх мы совсем скоро увидим проявления его таланта.

Хьюго Бейер со своей любимой женой.

ЗАДАНИЕ №7. ASSET: «ПИСЬМО В BLIZZARD ENTERTAINMENT»

Вдохновился? Готов на новые подвиги и свершения? А теперь проверим, из какого теста сделан ты! В игровой индустрии, равно как и в любом другом виде творчества, важно не только качественно и в срок выполнять, но и любить свое дело. При устройстве на работу в игровую студию иной раз шансы выше у того, кто имеет меньше опыта в индустрии, но при этом горит желанием делать игры и осваивать все новое, нежели у лишенного мотивации профи. Мастера, утратившие запал и работающие из-под палки, никому не нужны. Я предлагаю тебе написать свое первое письмо в игровую компанию. Письмо не обыкновенное и не шаблонное, а искреннее – от души. Расскажи о себе, о том, почему ты хочешь работать игровым художником в студии, так, чтобы получателю тут же захотелось тебе ответить и взять к себе на работу. Не бери чужие шаблоны или уже опробованные деловые письма – я хочу, чтобы ты написал свое собственное письмо, скажем... в Blizzard Entertainment, лично боссу. Убедительно обоснуй, почему ты хочешь работать именно в этой студии, не забудь вспомнить о созданных ею играх и покажи свою любовь к ее виртуальным вселенным. Наконец, очень важно показать, что у тебя есть своя точка зрения на спорные вопросы и ты можешь привнести в коллектив свежие идеи и мысли. Одним словом, дерзай!

Референс качества: лучшие литературные произведения. Самые вдохновляющие и честные речи лидеров. Александр Македонский, Цицерон, Барак Обама – все, кто оставили след в истории как прирожденные ораторы. Наконец, просто послушай свой внутренний голос. Он редко ошибается.
Последний срок сдачи задания: 1 мая 2010 года.
Что должно быть в письме: письмо, адресованное лично боссу Blizzard Entertainment. Размер письма – не более 2 мегабайт. К тексту письма приложить 2-3 свои лучшие работы.
Куда отправить: BeyondDark@Mail.ru с обязательной пометкой «Задание №7. Asset: Раскадровка».
Примерное время на работу: от 2 минут до бесконечности. Идеального срока для написания такого письма не бывает.
Что оценивается: все просто: честность и искренность. И – горящие глаза, которые сложно передать через сухие компьютерные буквы, но, если потрудиться, возможно. И главное – твое письмо не должно быть таким, как другие письма. Нешаблонным. Эксклюзивным, личным, индивидуальным. Это важно.
Главный приз: художнику, выславшему наиболее честное и интересное письмо, мы вручим уникальный именной стереоплакат от рубрики «Мастер Лоуполи».

Всем выславшим выполненные задания в срок будет обязательно отправлен подробный ответ на электронную почту. Лучшие примеры писем мы опубликуем в журнале.

РЕЗУЛЬТАТЫ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ №4

(ЯНВАРСКИЙ НОМЕР «PC ИГР») ЗАДАНИЕ №4. ASSET: «ОБЛОЖКА ИГРЫ»

Цель четвертого задания – представить себя в роли художника-иллюстратора и создать за несколько вечеров свое собственное художественное произведение (постер или обложку). По любой игре – продолжению уже существующей или абсолютно неизвестной. В первую очередь оценивалось качество проделанной работы: от свежей и грамотно поданной идеи до прорисовки иллюстрации. Чтобы сделать задание, не требовалось быть гениальным, а необходимые эталоны (и, кстати, антипримеры, как не надо делать!) можно было почерпнуть в любом магазине, торгующем компьютерными дисками. Вспомни обложку для Battlefield 2 или роскошнейший Borderlands: такое надолго запоминается, не правда ли?! Очень важно, чтобы твоя иллюстрация могла в прямом смысле «продавать» игру – заинтересовывать геймеров и привлекать внимание к проекту. За два зимних месяца мы получили целый вал работ от читателей. Лучшей в данном задании стала иллюстрация Андрея Ромашихина.

ПРИ УСТРОЙСТВЕ НА РАБОТУ В ИГРОВУЮ СТУДИЮ ИНОЙ РАЗ ШАНСЫ ВЫШЕ У ТОГО, КТО ИМЕЕТ МЕНЬШЕ ОПЫТ, НО ГОРИТ ЖЕЛАНИЕМ РАЗРАБАТЫВАТЬ ИГРЫ, НЕЖЕЛИ У ЛИШЕННОГО МОТИВАЦИИ ПРОФИ. ПРОБУЙ!

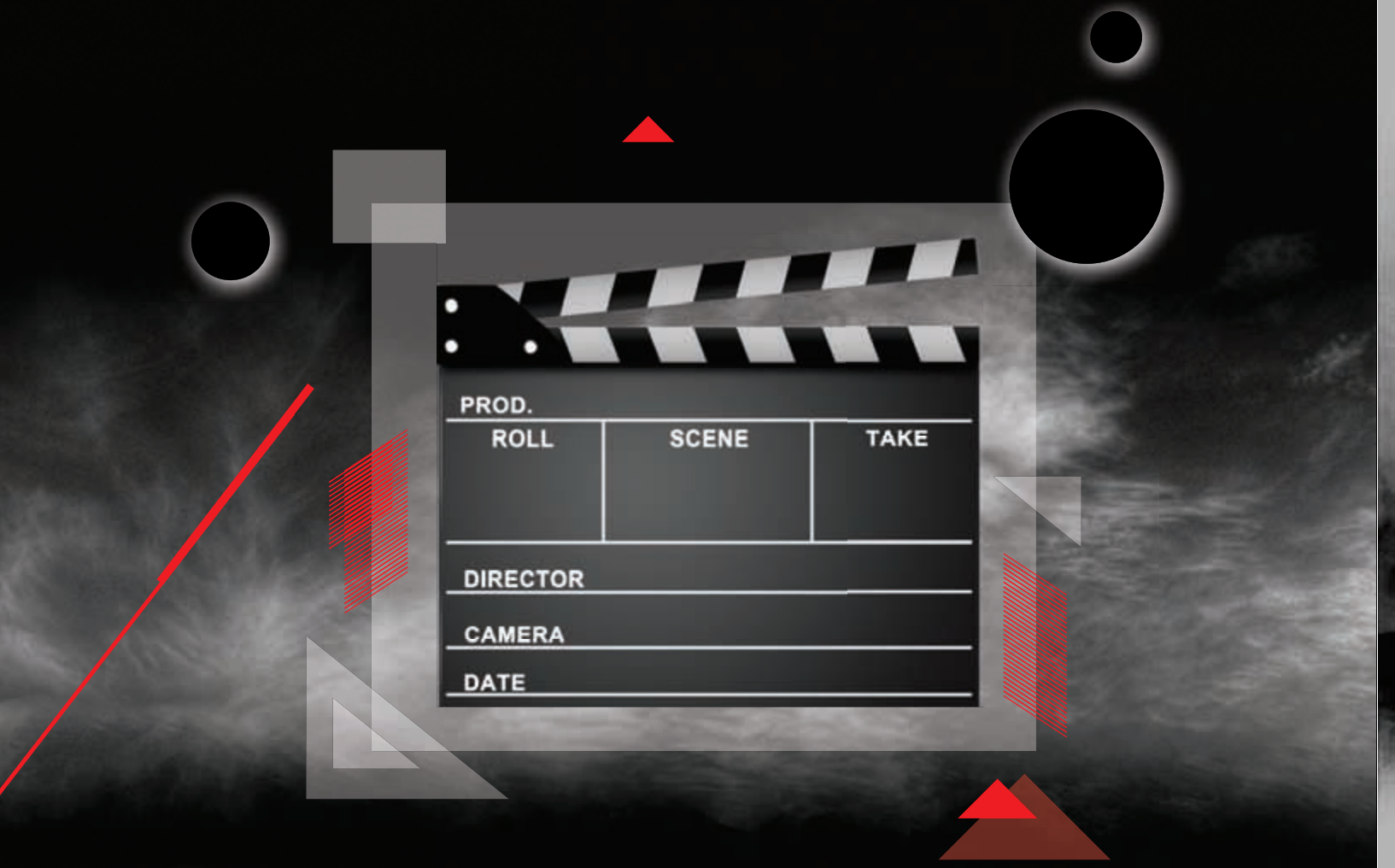
Автор: Андрей Ромашихин. Очень профессиональная и яркая работа. Андрей отлично передал атмосферу No One Lives Forever. Главная героиня Кейт Арчер просто шикарна.

Автор: Лидия Перова. Hardly Davy: Survival Game. Для Лиды это дебют, и очень неплохой! Видно старание и потенциал. Приятный байк. А вот лицо девушки как будто размыто – и это несколько смазывает общее впечатление от работы. С нетерпением ждем новых работ юной художницы.

Автор: Максим Мильгаузен. Идея интересная, но художник, к сожалению, не довел начатое до логического конца. Уверен, у Макса все еще впереди, но следует больше времени уделять чтению ТЗ.

Ежемесячно мы награждаем лучшего художника, выполнившего наше задание, уникальным стереоподарком от журнала. Андрей, поздравляем от всей души! А всех остальных художников и наших дорогих читателей мы ждем в следующих номерах «Мастера». И, конечно же, не забывайте присылать свои ассеты на проверку!

Автор:
Дмитрий Карасев



НАШИ ЛЮДИ В ГОЛЛИВУДЕ

ЖИВОЕ ВИДЕО В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Представь: вместо цифровой имитации на экране монитора открывается реальный мир. На место обтянутых полигонами моделей встают настоящие, живые люди. Они занимаются своими делами, говорят с персонажем игрока, стреляют в него из бластеров или, наоборот, спешат на помощь. Перед твоими глазами разворачивается целый голливудский блокбастер с многомиллионным бюджетом, Арнольдом Шварценеггером (Arnold Schwarzenegger) на первом плане и Джорджем Лукасом (George Lucas) в режиссерском кресле. При этом ты сам играешь главного героя и сам выбираешь, как будет развиваться сюжет…

Живое видео как основа компьютерных игр – в начале 90-х годов прошлого века разработчики считали, что именно за этой технологией будущее всей индустрии. Проекты с участием киноактеров били рекорды продаж, а простые игроки были уверены, что до виртуальной реальности остается всего один шаг… Однако время распорядилось иначе, и все, что мы имеем спустя 15 лет, – ветеран Кейн и ряд полузабытых названий из прошлого. Как развивались отношения между геймдизайнерами и Голливудом? Почему игры и кино оказались несовместимы? И могут ли они подружиться в будущем?

НЕМНОГО О ТЕРМИНАХ

Говоря об участии живых актеров в компьютерных играх, неплохо бы определиться с используемыми терминами. Точнее, объяснить, почему ни один из них нам не подходит. На Западе принято определение FMV-based games (Full motion video based games – «игры, основанные на полноформатном видео»), однако к ним обычно относят и «мультфильмы» наподобие Dragon's Lair. Еще более размытым является термин «интерактивное кино». Под ним понимают «видеоквесты» в духе 7th Guest, хотя правильнее так называть проекты вроде Tender Loving Care (см. врезку «Кино на заказ»). Впрочем, в последнее время термином interactive movie все чаще описывают любую игру с хорошо проработанными сюжетом и атмосферой (например, Bioforge).

Ткнуть гада мечом? Или отскочить в сторону? В отличие от последователей, Dragon's Lair не давала игрокам никаких подсказок.

Джозеф Д. Кукан (Joseph D. Kucan), он же Кейн, является постановщиком видеороликов не только для C&C, но и для ряда других игр, например экшна по мотивам ленты «Бегущий по лезвию».

КАМЕРА! МОТОР!

Идея использования подобной технологии лежала на поверхности. В 80-х годах 8-битные компьютеры вроде Commodore 64 и ZX Spectrum очень сильно ограничивали возможности программистов. Тем не менее с самого зарождения игровой индустрии разработчики гнались за максимально качественной и реалистичной картинкой. А что может быть реалистичнее, чем кусочек настоящей жизни с настоящими людьми? Он послужит отличной иллюстрацией, которая позволит игрокам вжиться в виртуальный мир, выглядящий слишком чуждо. А уж если сделать актеров активными участниками игровых событий, то до виртуальной реальности останется и вовсе один шаг.

Окончательно развязало разработчикам руки появление лазер-диска (laserdisc) – предшественника полноценных CD. Он стал первым носителем, на котором можно было хранить достаточно большие объемы информации. К тому же лазер-диск позволял обращаться к информации в произвольном порядке, перескакивая от сцены к сцене (как мы это делаем сейчас на DVD-проигрывателе). На этом и основывались первые «интерактивные фильмы» – игрок смотрел видеоряд, а в ключевой момент должен был нажать соответствующую кнопку. Успевал – смотрел дальше, не успевал – переходил к сцене с надписью Game Over.

Правда, в 80-х годах разработчики вынуждены были ограничиваться мультфильмами. Первой ласточкой стала Dragon's Lair (1983), предлагавшая историю об отважном рыцаре, который забрался в заколдованный замок, чтобы победить дракона и спасти принцессу. Игроку предлагалось оказать посильную помощь, подсказывая герою нужные действия: допустим, если герой застыл на краю ущелья, можно было рискнуть и попытаться перепрыгнуть пропасть или же аккуратно спуститься вниз и перейти на другую сторону. Об успехе Dragon's Lair говорит хотя бы тот факт, что игра вышла на всех мыслимых платформах и продолжает переиздаваться до сих пор.

Популярность Dragon's Lair породила целую волну «мультипликационных» подражателей. Увы, все они прописались лишь на игровых автоматах – ведь лазер-диск как носитель для игр почти не использовался, а для того, чтобы записать Dragon's Lair на дискеты, их потребовался бы целый ящик. Настоящая популярность пришла к «игрофильмам» на рубеже 90-х, когда CD стал повсеместно принятым носителем.

Ради экономии Mad Dog McCree снималась в тематическом парке аттракционов. Однако игра остается востребованной до сих пор (на скриншоте – переиздание 2009 года для Wii).

ДУБЛЬ ПЕРВЫЙ!

С наступлением 90-х стали появляться первые игры, основанные уже не на мультфильмах, а на живом видео с настоящими актерами. Причем они сразу же расширили привычный формат «нажми нужную кнопку в нужный момент». Допустим, в виртуальных тирах вроде Mad Dog McCree (1990) требовалось не только своевременно выстрелить, но и попасть в определенную область на экране (в негодяя, который целится в тебя из пистолета). Игра про Бешеного Пса Мак-Кри и разборки ковбоев на Диком Западе оказалась настолько популярной, что за несколько лет было сделано множество подражаний на самые разные темы: Mad Dog 2: The Lost Gold, полицейская Crime Patrol, космическая Space Pirates и огромное число менее известных поделок.

Кто-то пошел еще дальше. Взять, например, Sherlock Holmes: Consulting Detective (1991), которая стала основой для будущих «видеоквестов» вроде 7th Guest. Вместо того чтобы лихорадочно нажимать на кнопки, игрок мог спокойно подумать. Игра состояла из трех независимых «расследований»: в начале каждого из них сидящему перед экраном сыщику демонстрировался ролик из квартиры на Бейкер-стрит, где герои обсуждали совершенное преступление. Затем игроку предоставлялась возможность допросить свидетелей и посетить место преступления, после чего ответить на вопросы судьи по поводу того, что же случилось на самом деле. Consulting Detective имела огромный успех, получив от большинства тогдашних изданий максимальный балл.

Предпринимались и попытки сотворить нечто оригинальное. Например, создатели Time Traveler (1991) позиционировали свое творение как первую в мире игру с использованием голограмм. Предназначалась она для специальной модели игровых автоматов, которая с помощью специального монитора и изогнутых зеркал позволяла создать иллюзию трехмерности. Попытка переиздать Time Traveler с очками для трехмерного видео на PC оказалась неудачной, но на игровых автоматах у нее была огромная популярность, даже несмотря на то, что по сути ничем не отличалась от Dragon's Lair и ей подобных.

Надо отметить, что ранние «игрофильмы» качеством напоминали первые отечественные локализации, а к знаменитому

Time Traveler полностью снималась на фоне зеленого экрана. Сейчас это означает «дорогие компьютерные спецэффекты», тогда – «сэкономили на декорациях».

штампу «озвучено профессиональными программистами» можно было добавлять: «и поставлено, и сыграно». Весь съемочный процесс нередко осуществлялся силами самих разработчиков, актеры набирались буквально с улицы, а декорации и реквизит представляли собой неликвиды, позаимствованные у ближайшей телестудии. К тому же съемки обходились крайне дорого, и поэтому игры получались предельно короткими – расширенное издание той же Mad Dog 2 можно пройти часа за два.

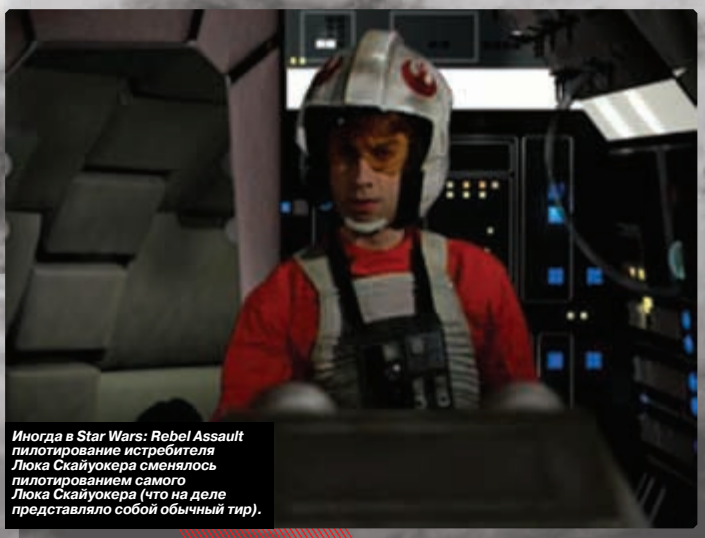
И тем не менее сделанные таким образом игры пользовались большой популярностью. Люди, не избалованные чудесами компьютерных технологий, воспринимали живых актеров на экране мониторов как технологию будущего. К тому же тир с ковбоями был близок куда большему числу людей, чем мрачные казематы какой-нибудь Wolfenstein 3D, что тоже не могло не сказаться на тиражах. Многие специалисты считают, что именно использование живого видео отчасти помогло CD завоевать ведущие позиции в игровой индустрии – ведь та же Wolfenstein 3D спокойно умещалась на нескольких дискетах.

ПЕРВАЯ ПОПЫТКА

Первым опытом по объединению компьютерной игры с живым видео можно назвать текстовый квест Rollercoaster (1982). Для полноценной игры необходим был проигрыватель и лазер-диск с одноименным триллером. Игроку предписывалось выбирать определенные варианты действий, после чего включать магнитофон и смотреть в качестве иллюстрации тот или иной эпизод фильма.

Обложка первого издания Sherlock Holmes: Consulting Detective. Снимались профессиональные актеры.

Ground Zero: Texas в наше время не впечатляет. Однако в начале 90-х игра вполне могла претендовать на звание технологического прорыва.



Иногда в Star Wars: Rebel Assault пилотирование истребителя Люка Скайуокера сменялось пилотированием самого Люка Скайуокера (что на деле представляло собой обычный тир).

Wing Commander 3 снималась на фоне зеленого экрана. Для продолжения потом построят полноценные декорации.

Еще одним высокобюджетным интерактивным фильмом является Johnny Mnemonic: The Interactive Action Movie (1995). Выход игры был приурочен к премьере одноименной голливудской картины. Однако Sony кино не понравилось, и студия решила создать для игры собственный видеоряд ценой в 4 миллиона долларов. К слову, одну из главных ролей в игре исполнил Исаак Хаес (Isaak Hayes), знаменитый джазмен, он же Шеф из сериала South Park.

ЗА ПРИГОРШНЮ ДОЛЛАРОВ

Как гласят законы капитализма, если что-то начинает приносить большие деньги, скоро туда польются еще большие деньги. Так же получилось и на этот раз: стоило живому видео оправдать свое использование, как на него обратили внимание крупные издательства. Актеров-программистов сменили звезды первой величины, на место дешевой самодеятельности пришли дорогие спецэффекты, полуподвальные студии сменились на дорогие павильоны. «Киноигры» отправились покорять Голливуд.

Предыдущее предложение, кстати, взято из рекламного буклета к Ground Zero: Texas (1993), сделанной Sony и позиционировавшейся как «первая игра из Голливуда». На ее создание было потрачено 3 миллиона долларов – в то время на эти деньги можно было снять средней руки боевик. Собственно, именно это в итоге и получилось. Ground Zero представляла собой 130 минут живого видео, рассказывающего о том, как кровожадные пришельцы вознамерились захватить маленький американский городок на границе с Мексикой. Они встретили отпор в лице главного героя и вынуждены были пересмотреть свои планы. Руководил съемками Дуайт Х. Литтл (Dwight H. Little) – человек, в 90-х годах участвовавший в работе над сериалом X-Files, а сейчас занятый экранизацией Tekken.

Под дорогим видеорядом скрывался обычный виртуальный тир в духе Mad Dog McCree. Тем не менее Ground Zero: Texas установила новую планку качества для «игрового видео» – это касается как уровня самого «фильма», так и качества отображения видео на экране. Тем не менее реакция на Ground Zero: Texas была довольно сдержанной, и большой популярности игра не получила.

Впрочем, желающих вкладывать огромные деньги в игровые фильмы это не остановило. Вскоре на экраны мониторов вышел легендарный космический симулятор Wing Commander 3: Heart of the Tiger (1994). В отличие от большинства игр того времени здесь кино не было частью игрового процесса, а использовалось только как иллюстрация, способ подачи сюжета. Тем не менее это не помешало разработчикам вложить в видеоряд все те же 3 миллиона долларов.

Если Ground Zero стала первой игрой, «снятой» голливудским режиссером, то Wing Commander 3 могла похвастаться звездным подбором актеров: достаточно сказать, что роль главного героя исполнил Марк Хэмилл (Mark Hamill, Люк Скайуокер из оригинальной трилогии «Звездных войн»). Популярность игры оказалась достаточно высокой для того, чтобы на продолжение – Wing Commander 4: The Price of Freedom (1995) – было потрачено уже 10 млн долларов. Игра также получила достаточно высокие оценки, хотя многие критики и жаловались на то, что игровой процесс несколько затерялся за зрелищными роликами.

Впрочем, наступление на Голливуд вовсе не оставалось безответным. Местные продюсеры отвечали по мере возможности – тот же Джордж Лукас осчастливил фанатов игрой Star Wars: Rebel Assault (1993). Сделанная по мотивам четвертого эпизода, она позволяла вжиться в роль Люка Скайуокера, сесть в кресло истребителя и стать участником многих знаменательных событий, включая атаку на Звезду Смерти. Собственно, истребитель летел сам, от игрока требовалось лишь своевременно нажимать на кнопки движения, избегая столкновений с препятствиями, и метко стрелять по врагам. Восторгу фанатов не было предела, и позже вышла Star Wars: Rebel Assault 2: The Hidden Empire (1995), основанная уже на шестом эпизоде.

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh – одна из продолжателей дела 7th Guest. Первая игра с использованием живого видео, получившая рейтинг R.

КИНО НА ЗАКАЗ

В середине 90-х из The 7th Guest и ее подражателей развился такой жанр, как интерактивное кино. Его отличительной чертой является то, что сам игровой процесс отодвинут на второй план или вообще сведен к минимуму. Получается нечто вроде японских игр-свиданий: зрителям демонстрируется кино, по ходу которого они могут управлять поступками героев. «Какие чувства Джон должен испытывать к Мэри?» – спрашивают создатели игры, и в зависимости от ответа сюжет развивается по той или иной линии.

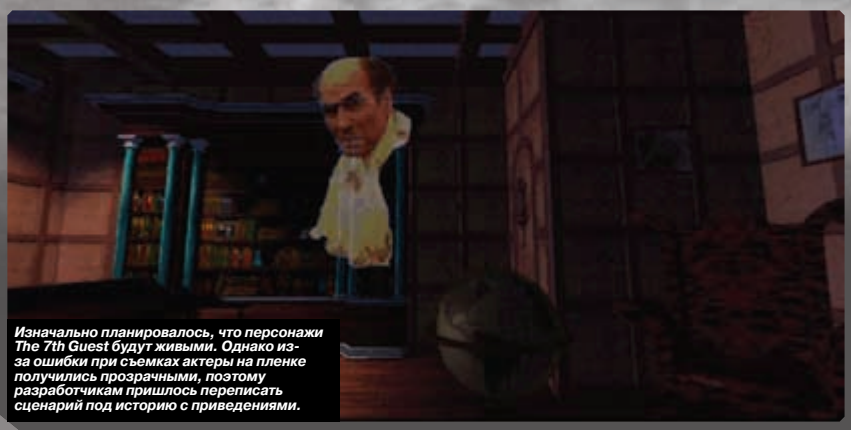
Больше всех на этом поприще отметился Роб Ландерос (Rob Landeros), основатель той самой Trilobyte, что выпустила The 7th Guest. Его психологическо-эротический триллер Tender Loving Care, снятый при участии ряда голливудских артистов, обошелся в 2.4 миллиона долларов. Игра «снималась» на деньги Trilobyte и в итоге закончилась банкротством студии. Выпускала Tender Loving Care уже следующая компания Ландероса – Aftermath Media. Она же позже выпустила несколько аналогичных проектов. Как и другие виды «игр-фильмов», интерактивное кино пользовалось спросом недолго. Хотя последнее время внимание к ним вновь растет благодаря тому, что «играть» в эти фильмы можно и на DVD-проигрывателе.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ КИНО!

Конечно, многомиллионными проектами с голливудскими актерами тогда дело не ограничивалось. Выходили десятки проектов с куда меньшим бюджетом, но зачастую более оригинальные, например Supreme Warrior (1994) – настоящий файтинг с использованием живых актеров. Игроку предлагался вид от первого лица на то, как его атакуют мастера всевозможных восточных единоборств. Требовалось своевременно реагировать на атаки и в нужные моменты наносить удары самому (к слову, эта игра стала одним из источников вдохновения для недавнего психоделического шедевра Zeno Clash).

Другой пример – квест The Daedalus Encounter (1994), своеобразная пародия на Myst и на Wing Commander 3 одновременно. В нем игрок смотрит на мир глазами бортового компьютера космического корабля (точнее, погибшего пилота, мозг которого помещен в колбу жизнеобеспечения).

У Supreme Warrior был только один недостаток: когда герой получал по голове, начинало казаться, что она у него квадратная.

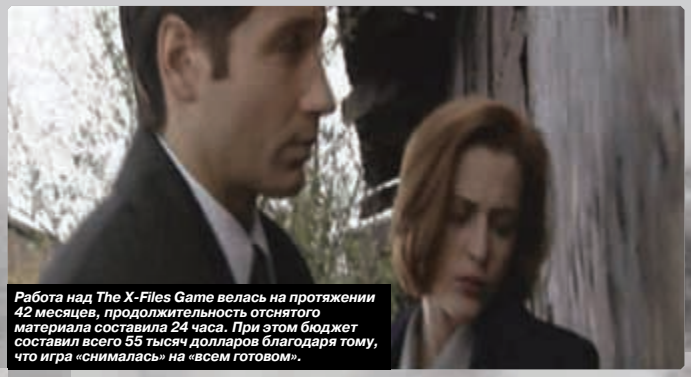


Изначально планировалось, что персонажи The 7th Guest будут живыми. Однако из-за ошибки при съемках актеры на пленке получились прозрачными, поэтому разработчикам пришлось переписать сценарий под историю с приведениями.

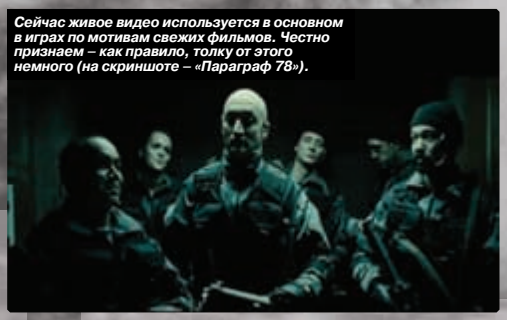
Собственно, к квестам относится едва ли не половина игр с использованием живого видео. Причем большинство из них предпочитали не космос, а мистику. Кто в данном случае выступил примером для подражания, наверное, понятно – законодателем моды стала легендарная студия Trilobyte со своей не менее легендарной игрой The 7th Guest (1993). История про эксцентричного маньяка Генри Страуфа, начинавшаяся как детектив и быстро переставшая в фильм ужасов, стала, что называется, классикой жанра. Как и ее продолжение The 11th Hour (1995).

Пытаясь опередить Trilobyte, каждый старался как мог. Например, создатели The Pandora Directive (1996) стали одними из первых, кто вместо линейного повествования предложил возможность двигаться к цели разными путями. Другой оригинальной идеей было то, что игрок зачастую выбирал не сами действия, а только направление поступков главного героя (например, «пошутить» или «ответить серьезно»), не зная, к чему приведут его действия.

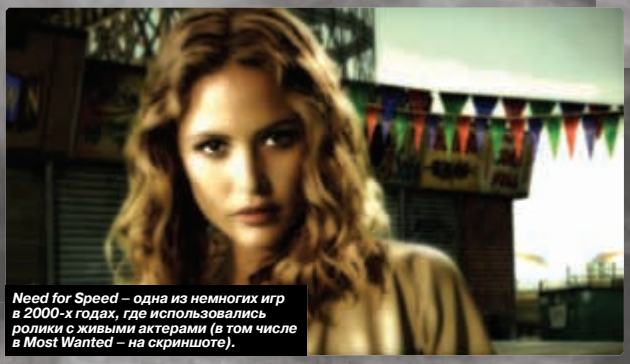
Вступительная сцена из The Daedalus Encounter: товарищи пытаются объяснить главному герою, что он теперь принадлежит к «электронным меньшинствам».



Работа над The X-Files Game велась на протяжении 42 месяцев, продолжительность отснятого материала составила 24 часа. При этом бюджет составил всего 55 тысяч долларов благодаря тому, что игра «снималась» на «всем готовом».



Сейчас живое видео используется в основном в играх по мотивам свежих фильмов. Честно признаем – как правило, толку от этого немного (на скриншоте – «Параграф 78»).



Need for Speed – одна из немногих игр в 2000-х годах, где использовались ролики с живыми актерами (в том числе в Most Wanted – на скриншоте).

Гоночная аркада Road Rash прославилась фирменными роликами о нелегкой жизни байкеров и их войне с полицейскими.

СТОП! СНЯТО...

Впрочем, The Pandora Directive – это уже закат игр на основе фильмов. В середине 90-х игры с использованием живого видео стали терять популярность как среди разработчиков, так и среди игроков. В случае с первыми это объяснялось большими затратами на создание роликов. Окупить бюджет в несколько миллионов долларов – это даже сейчас задача не из легких, а в те времена даже при хороших продажах проект оставался убыточным. Если бы спрос на подобные игры продолжал расти, о чем-то еще можно было бы говорить, но...

Игроки постепенно разочаровывались в новой технологии. Виной всему были ограничения, которые накладывало использование живого видео, – если со сделанной на компьютере моделью можно обращаться как угодно, то оцифрованное видео оставляет куда меньше возможностей. Виртуальное кино и фильмы-тиры быстро надоели пользователям. К тому же почти каждый проект можно было покритиковать за то, что «разработчики не сумели найти баланс между игрой и фильмом»...

Во второй половине 90-х использование живого видео свелось к видеовставкам, представленным как иллюстрации к игре. Последним громким проектом на основе живого кино стала The X-Files Game (1998). Обычный квест был разбавлен несколькими удачными идеями. Во-первых, нелинейный сюжет, развитие которого определялось действиями игрока. Во-вторых, неторопливое развитие событий иногда сменялось классическими для интерактивного кино испытаниями «нажми вовремя нужную кнопку», причем исход подобных испытаний тоже влиял на развитие сюжета. The X-Files вышла на семи (!) дисках и получила смешанные оценки – игру хвалили за атмосферу и ругали за технические огрехи. Так или иначе, о ее успехах говорит тот факт, что следующий проект по мотивам «Секретных материалов» представлял собой стандартный хоррор а-ля Resident Evil. Живое видео так и не прижилось в игровой индустрии.

Грядущей весной на прилавках появится Command & Conquer 4: Tiberian Twilight. Ходят упорные слухи, что эта игра может стать финальным аккордом в карьере Кейна – последнего героя из далекой эпохи, когда живые актеры были главными персонажами в компьютерных играх. Могут ли эти времена вернуться? Вряд ли. Сейчас события развиваются с точностью до наоборот: сделанные на компьютере герои сами наступают на Голливуд, угрожая в скором будущем лишить работы реальных актеров. А компьютерные игры с участием живых людей, похоже, так и останутся короткой главой в истории игровой индустрии; популярной, но не выдержавшей проверку временем причудой. ■

Автор:
Иван Гусев

EDITORIAL

Battlefield Bad Company 2, не претендующая на звание MMO, оказалась гораздо масштабнее и увлекательнее, чем Global Agenda. Прокачка персонажа в BFBC2 в разы интереснее, а по разнообразию тактических возможностей она укладывает GA на обе лопатки. Главное, здесь не надо ждать начала PvP-миссий, бесцельно бродя по пустому «городу», недобитый враг не смоется на джетпаке, и бои за точки не превращаются в беготню кругами. Не думал, что скажу это, но перед нами действительно лучший онлайн-шутер последних лет. Коридорный COD: MW2 завистливо хнычет в углу.

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

Mytheon выглядит скромно, но опрятно.

MYTHEON

Студия Petroglyph Games сделала себе имя на RTS, разработав Star Wars: Empire at War и Universe at War: Earth Assault. Однако в 2008 году компания решила попробовать силы в новом жанре и анонсировала Mytheon, онлайновый ролевой экшн с «привкусом» стратегии. Бесплатная игра, в основе сюжета которой лежат античные мифы, на первый взгляд очень похожа на Titan Quest. Так это или нет, ты уже можешь убедиться лично: Petroglyph Games начала закрытое бета-тестирование проекта. Отбор участников нельзя назвать строгим, необходимо лишь создать аккаунт на www.MytheonGame.com и ждать электронного письма с заветным ключиком. Если же приглашение не придет, есть шанс быть избранным, когда наступит следующий этап тестирования. Или дождаться релиза – он намечен на этот год. ■

БОГИ БЕССМЕРТНЫ, ГЕРОИ ТОЖЕ

Даже сегодня скриншоты Gods & Heroes неплохо смотрятся.

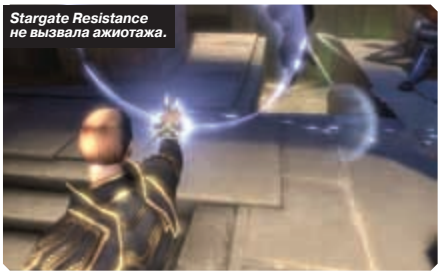
Gods & Heroes будет частично переделана.

В 2005 году компания Perpetual Entertainment из Сан-Франциско анонсировала онлайновую ролевку Gods & Heroes: Rome Rising. Разработчики черпали свое вдохновение в римской и греческой мифологиях. Ты в роли сына бога с Олимпа отправлялся спасать мир от расплодившихся чудовищ. Создание проекта продвигалось ударными темпами, и в 2007 году началось бета-тестирование. Однако потом все развалилось. Perpetual Entertainment делала одновременно две крупных MMORPG (вторая – Star Trek Online) и надорвалась. Все как обычно: увольнение сотрудников, банкротство, распродажа материальной и интеллектуальной собственности. На Star Trek Online покупатель нашелся довольно быстро. Проект подобрала Cryptic Studios, и игра уже увидела свет.

О Gods & Heroes до недавнего времени ничего не было слышно. Но ведь всем известно: боги бессмертны. После банкротства Perpetual Entertainment ее боссы открыли новую фирму – PlayGrid, предлагавшую помощь в разработке MMORPG.

Эту компанию сейчас купила техасская Heatwave Interactive. В довесок она получила два движка и все права и наработки на Gods & Heroes. Поскольку проект готов на 70%, руководство Heatwave решило его издать. «Мы не собираемся просто доделать игру, – говорит глава компании Энтони Касторо (Anthony Castoro). – Мы спросим геймеров, что им больше всего нравится в Gods & Heroes, а что нет, и внесем необходимые изменения». Когда ждать релиз восставшей из пепла MMORPG, пока неизвестно. ■

СОЗДАТЕЛИ STARGATE WORLDS – БАНКРОТЫ



Stargate Resistance не вызвала ажиотажа.

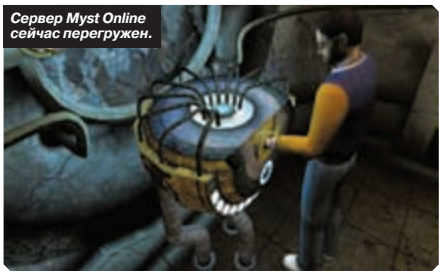
Шансов на спасение Stargate Worlds все меньше и меньше.

Кажется, со Stargate Worlds пора прощаться. Онлайновая RPG во вселенной «Звездных врат», приобретшей популярность благодаря фильму и нескольким сериалам, была анонсирована еще в 2006 году. Полтора года назад у Cheyenne Mountain Entertainment начались финансовые проблемы – денег не хватало даже на зарплату сотрудникам. Руководство компании влезло в долги, но средств на завершение разработки все равно не хватило. Тогда Cheyenne Mountain, в отчаянной попытке наскрести денег и доделать Stargate Worlds, в конце 2009 года анонсировало онлайновый шутер Stargate Resistance. Игра сейчас продается в Интернете по бюджетной цене. И, судя по тому, что компания начала процедуру банкротства, особым спросом проект не пользуется.

Как нам стало известно, Cheyenne Mountain порвала все связи со своим бывшим гендиректором Гэри Уайтингом (Gary Whiting). Акционеры готовят против него иск: Уайтинга винят в принятии решений, вредящих интересам компании.

В общем, за всей этой чехардой о Stargate Worlds совсем позабыли. ■

MYST ONLINE ОПЯТЬ ОНЛАЙН


Сервер Myst Online сейчас перегружен.

Если тебе дорога Myst Online, сделай пожертвование.

Иногда они возвращаются снова, снова и снова. Myst Online, назло всем недоброжелателям, в очередной раз возродилась. Поклонники самого популярного головоломного сериала – Myst – надеялись встретиться в онлайне еще в 2004 году, однако издательство Ubisoft закрыло проект студии Cyan Worlds, посчитав его малоперспективным.
Фэны строчили одну петицию за другой, и Cyan Worlds с компанией GameTap пошли им навстречу. Они запустили многопользовательскую адвенчуру в феврале 2007 года и даже какое-то время выдавали на-гора новый контент. Но потом абонентка стала собираться все хуже и хуже, и издатель – GameTap – решил избавиться от балласта. Спустя год после воскрешения Myst Online закрыли.
Разработчики из Cyan Worlds исхитрились выклянчить права на игру (да, они получили их даром), и в очередной раз затеяли ритуал воскрешения. На помощь позвали геймеров, которым дали возможность создавать контент для игры. Ожидался очередной перезапуск проекта, но в конце прошлого года в Cyan Worlds прошли сокращения, и в штате остались всего 7 человек. Многие думали, что это конец. Как бы не так! Сайт Myst Online: Uru Live (www.mystonline.com) снова работает, и запущен сервер игры. Разработчики очень осторожно говорят о планах, намекая, что постараются радовать фэнов новым контентом, и вежливо просят денег. Нет, Myst Online абсолютно бесплатна, но если ты желаешь сделать пожертвование в 5 или 10 долларов, тебе будут очень признательны. ■

B DUNGEONS & DRAGONS ONLINE МИЛЛИОН НОВЫХ ИГРОКОВ

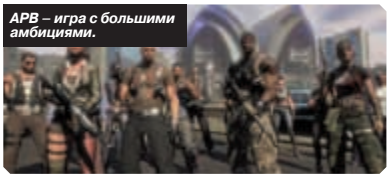
Бесплатная DDO наконец-то стала приносить Turbine доход.

Эта дама одевается в интернет-магазине DDO.

Долгое время онлайновая фэнтези-ролевка Dungeons & Dragons Online влачила жалкое существование. Несправедливо, ведь проект получился очень качественным. Увы, он затерялся среди прочих MMORPG. Все изменилось прошлой осенью, когда Turbine, Inc., издатель и разработчик в одном лице, решил сделать DDO бесплатной.
Интерес к игре вырос многократно. С сентября по сегодняшний день в Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited (www.ddo.com) зарегистрирован миллион новых учетных записей. Количество подписчиков выросло в два раза, и это притом, что сейчас абонентская плата абсолютно опциональна. В онлайновом магазине DDO заключается в три раза больше сделок, чем в среднем на рынке MMORPG. Доход от игры вырос на... 500 процентов! «Мы вывели проект на новый уровень, – говорит исполнительный продюсер DDO Unlimited Фернандо Пайз (Fernando Paiz). – Мы привлекли сотни тысяч геймеров, многие из которых готовы платить». Свой четвертый день рождения игра встретила в добром здравии. Turbine готовит новый контент, который будет выходить в течение всего года. ■

Дети без ума от Free Realms.

Если докучает младший брат, требуя, чтобы ты бросил все дела и поиграл с ним, покажи ему Free Realms (www.FreeRealms.com). Эта бесплатная онлайновая игра – World of Warcraft для детей. Как стало известно, уже зарегистрировано свыше 8 миллионов учетных записей. А ведь с момента запуска Free Realms не прошло и года! Детям нравится вместе играть и общаться. Недавно завершился месячник любви, запущенный в честь дня святого Валентина. Все пытались приворожить друг друга. А сейчас – какая прелесть! – в онлайновом магазине появились новые питомцы: тигр, хомяк, жучок и даже бегемотик! Папы, доставайте кредитки! ■


APB – игра с большими амбициями.

All Points Bulletin (APB) – одна из самых ожидаемых в этом году онлайновых игр. Оно и не удивительно, ведь это новое детище создателя Grand Theft Auto Дэвида Джонса (David Jones). Студия потратила на разработку APB астрономическую сумму – 50 миллионов долларов. Не напрасны ли вложения, мы должны были выяснить в марте. Увы, в последний момент издательство Electronic Arts перенесло релиз проекта на второй финансовый квартал, который в издательстве длится с 1 июля по 30 сентября. Что ж, мы ждем APB с 2005 года, можем потерпеть еще пару месяцев. ■

Автор:
Иван Гусев

КАТИ ШАРЫ

THIS IS THE ONLY LEVEL TOO

ISOBALL 2

FACTORY BALLS 3

4 DIFFERENCES

BLOSICS 2

ИГРЫ, ПОПАВШИЕ В ЭТОТ ВЫПУСК «ФЛЭШ-РОЯЛЯ», ОБЪЕДИНЯЕТ ОДНО: В НИХ НЕ ВСТРЕТИШЬ НИ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА. И ЖИВОТНЫХ ТОЖЕ. ХОТЯ НЕТ, В ПОДБОРКУ ЗАТЕСАЛСЯ ГОЛУБОЙ СЛОН, НО НА ЕГО МЕСТЕ ЗАПРОСТО МОГ БЫ БЫТЬ РОЗОВЫЙ ШАРИК. КАЖДАЯ ИЗ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ НИЖЕ ГОЛОВОЛОМОК ПРОВЕРИТ ТВОЙ МОЗГ НА ПРОЧНОСТЬ, И ЕСЛИ РАЗМИНКА ДЛЯ УМА ТЕБЕ В РАДОСТЬ – МИЛОСТИ ПРОСИМ!

Автору игры близок стиль визуального минимализма.

THIS IS THE ONLY LEVEL TOO

- **АДРЕС:** armorgames.com/play/5351/this-is-the-only-level-too
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** крайне высокая
- **РАЗМЕР:** 361 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Полгода назад мы написали об игре This Is The Only Level, в которой идея важнее геймплея. На первый взгляд проект Джона Куни (John Cooney) необычайно примитивен: голубой слон должен не напороться на шипы, нажать кнопку в середине уровня и юркнуть в открывшийся проход. Вот и весь уровень – как и следует из названия проекта, единственный. Однако игра на этом не заканчивается, и голубой слон раз за разом появляется в начале локации. Уровень остается таким же, меняются только правила. То путаются клавиши управления, то гравитация исчезает, то приходится управлять одной мышкой, то кнопка в середине уровня не открывает выход, а закрывает. Долгожданный сиквел – This is the Only Level TOO – скорее, дополнение, чем полноценная вторая часть – геймплей не изменился. Все те же слон, кнопка и тот самый единственный уровень. Вперед!

ISOBALL 2

- **АДРЕС:** jayisgames.com/games/isoball-2
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 768 KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Если ты играл в Isoball, то сиквел ничем особо не удивит. Это по-прежнему качественная головоломка, только интерфейс подправлен и уровней стало больше (их 50, тогда как в первой части было всего 20). Суть игры проста: нужно загнать шарик в лунку, но Isoball 2 – не гольф, клюшкой махать не надо. Вместо этого используй смекалку и подручные средства, предоставленные разработчиками: кубики, горки, телепорты и стрелки, заставляющие шарик менять направление движения.
Первая пара десятков уровней пролетается на одном дыхании, а вот дальше придется поломать голову. Сложность игры резко возрастает: нужно строить мосты, быстро менять предметы местами... У каждой задачи, как правило, предусмотрен всего один вариант решения, и искать его приходится методом проб и ошибок. К счастью, таймер, досаждавший в первой части, выброшен на помойку, и ничто не мешает думать ровно столько, сколько нужно.

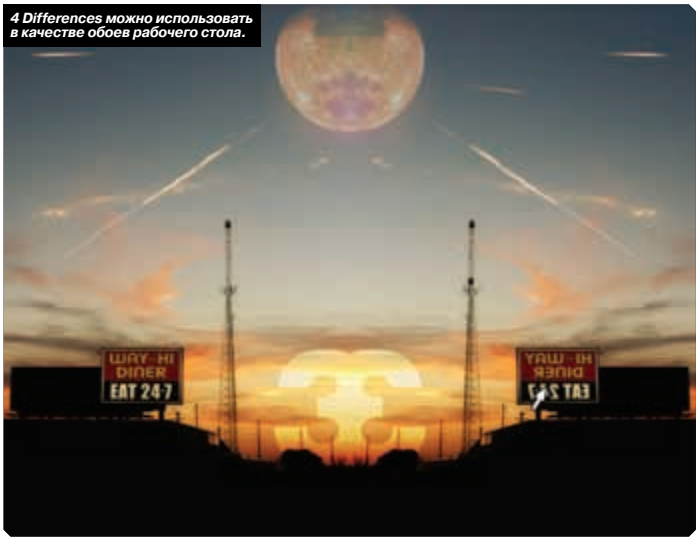
Шар не «своевольничает» и катится только по проложенному маршруту.

FACTORY BALLS 3

- **АДРЕС:** www.notdoppler.com/factoryballs3.php
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 405 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Factory Balls 3 заставит тебя использовать воображение на всю катушку. Мы на заводе, и в нашем распоряжении находится несметное количество белых шаров. При помощи краски, ремней, масок, очков, отверток и даже вантузов их нужно превращать в красивые игрушки. На каждом уровне автор игры – Барт Бонте (Bart Bonte) – показывает, что конкретно нужно произвести. Например, заказан синий мяч с белой полоской. Берем белый шар, надеваем на него ремень, окунаем в ведро с синей краской, снимаем ремень – вуаля, задание выполнено.
Поначалу уровни проходятся без особых проблем, но чем дальше, тем сложнее задания. И вот уже от нас требуют, чтобы шар стал похожим на хрюшку, зайчика или был покрыт цветочками. А «на руках» только три ремня, скалка, хирургическая маска и два ведра с краской. Мозг плавится от напряжения, перепробованы, казалось бы, все варианты, да вот беда – не выходит у Данилы-мастера каменный цветок. Может, ты справишься? ■

На этой фабрике делают самые разные игрушки.



4 Differences можно использовать в качестве обоев рабочего стола.

4 DIFFERENCES

- **АДРЕС:** www.kongregate.com/games/Ivory/4-differences
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 1452 KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Искать отличия на двух, казалось бы, одинаковых картинках – детская забава. Но в нашем случае возраст не имеет значения. Какое-то время назад мы рассказывали об удивительно красивых и не банальных играх 5 Differences и 6 Differences, где нужно находить 5 и 6 отличий. Сейчас разработчик выпустил новую флэшку под «оригинальным» названием 4 Differences. Геймплей не изменился ни на йоту: две картинки, расположенные рядом, выглядят идентичными, но только на первый взгляд. Присмотревшись, ты обнаружишь ровно 4 отличия.
4 Differences сделана с заботой и любовью. Картинки подобраны просто шедевральные, и музыкальное сопровождение настраивает на созерцательный лад. Однако игре не хватает концептуальности предшественниц. В 5 Differences и 6 Differences картинки подбирались со смыслом, здесь же использован просто красивый арт. К тому же при повторном прохождении отличия не меняются, как было раньше. ■

BLOSICS 2

- **АДРЕС:** jayisgames.com/games/blosics-2
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 927 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Blosics 2 – незамысловатая игра, привлекательная... хм-м-м... своей незамысловатостью. Помнишь, как здорово было в детстве построить замок из песка, а потом «разбомбить» его камнями? Как здорово наблюдать за рушащимися башнями! Запустив Blosics 2, я словно вернулся назад в детство. Здесь при помощи шаров нужно разваливать кирпичную кладку. Кирпичи лежат на платформе, подвешенной где-то под облаками, а очки начисляются только за сбитый вниз стройматериал. В арсенале – метательные шары разных размеров; чем больше шар, тем дороже он стоит, и есть опасность обанкротиться, не набрав нужные 100 баллов. Поэтому каждый бросок нужно обдумывать. Как лучше повалить кирпичную конструкцию: запустив шар в нижний ряд или средний? Как сделать, чтобы с платформы не падали красные кирпичи (за это штрафуют)?
В общем, если у тебя есть свободный час, проведи его за умиротворяющей Blosics 2. Простые радости нынче в цене. ■

Ломать – не строить!

Автор:
Святослав Торик

WORLD OF WARCRAFT

КОРОЛЬ УМЕР, ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

ТРАГЕДИЯ ОТЦА, СЫНА И ОРОЧЬЕГО ДУХА ПОДОШЛА К КОНЦУ. 4 ФЕВРАЛЯ РЕЙД ГИЛЬДИИ PARAGON ВОШЕЛ В ЦИТАДЕЛЬ ЛЕДЯНОЙ КОРОНЫ (ICECROWN CITADEL) В ОБЫЧНОМ РЕЖИМЕ НА 25 ЧЕЛОВЕК. БЫСТРО ПРОЙДЯ ИНСТАНС, «ПАРАГОНЫ» ДОБРАЛИСЬ ДО ЛЕДЯНОГО ТРОНА, СТАВШЕГО ДОСТУПНЫМ В НОВОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ.

Первые встречи игрока с Мал'Ганисом (да, он выжил в той схватке с Артасом) происходят во Wrath of the Lich King, причем как в настоящем (Нордскол), так и в прошлом (Пещеры времени: Очищение Стратхольма).

Совершив с полтора десятка тренировочных покушений на Короля Лича (Lich King), они выработали идеальную тактику. После этого рейдеры вышли из игры и залогинились основными персонажами, чтобы пройти Цитадель снова – на этот раз без единой смерти и чтобы Артас (Arthas) упал с первого же захода. Их план удался: так, одним ударом, было покончено с одним из самых необычных персонажей мира Warcraft.

ДУХ ПЕРВИЧЕН

Начиналось все тоже нестандартно. Когда могущественный шаман и бывший воевода орков Нер'зул (Ner'zhul) попытался сбежать с Дренора (Draenor) после Второй войны, его поймала когтистая лапа хозяина – инфернального лорда Кил'джедена (Kil'jaeden). Недовольный поведением вассала Кил'джеден разорвал орка на части, но сохранил дух и поместил его в кусок льда из самой Круговерти Пустоты. Кроме того, посредством особых доспехов повелитель демонов придал Нер'зулу огромную мощь, позволившую ему пережить смерть в своем новом облике. Так не стало орочьего шамана, но на свет появился Король Лич. Несмотря на расторжение договора с орком вследствие физического развоплощения оного, у Кил'джедена оставался альтернативный план. Согласно этой задумке, Король Лич, подпитываемый силой демонов, должен был тайно засесть в Азероте и начать подготовку к вторжению Пылающего Легиона. Для этого кусок льда с духом экс-шамана был отправлен в Нордскол (Northrend). Именно там вместилище Короля Лича обрело форму трона, а его бесплотное содержи-

Пока одни гильдии замахивались на святое, другие осваивали вещи попроще. Например, русская гильдия Экзорсус первой в мире получила достижение «Слава рейдеру Ледяной короны» (10 игроков).

мое начало формировать Плеть при помощи некромантии. У свежесозданных умертвий были заметные преимущества перед орками (например, они не дрались друг с другом по каждому поводу), но задача оставалась той же – ослабить мир войной, разжечь на обоих континентах Азерота множество локальных и масштабных конфликтов.

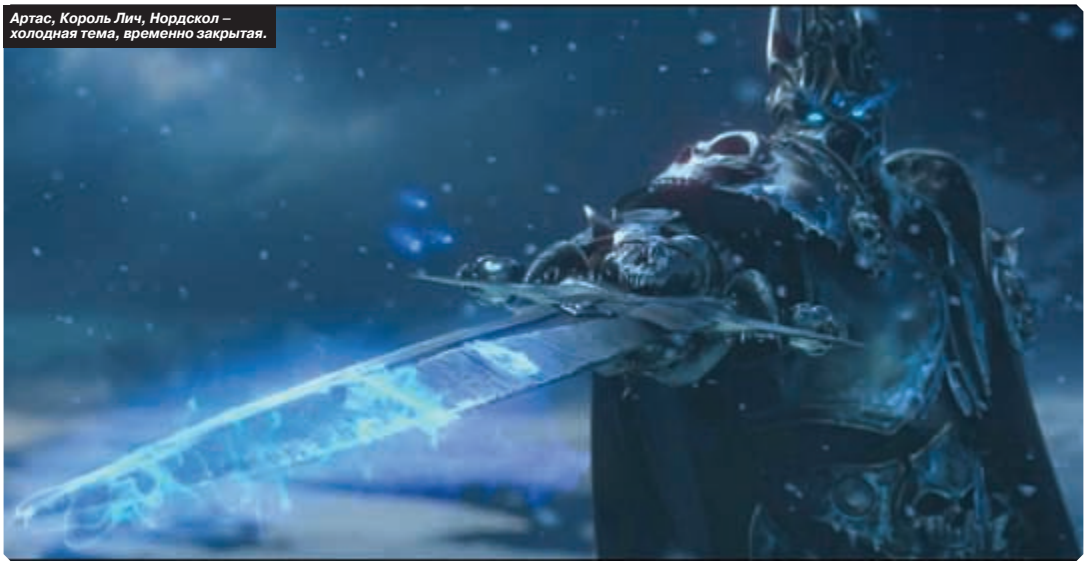
УКРОЩЕНИЕ ПАУКОВ

Обосновавшись на новом месте, Король Лич начал ставить эксперименты над местными жителями, чтобы как следует освоиться в рамках собственного могущества. Аборигены оказались весьма податливыми, поэтому простейшая форма будущей чумы превратила их всех в безвольных умертвий, слуг Плети. Так, дух Нер'зула начал подчинять себе Нордскол. Поглощая все больше душ, он открывал в себе новые способности и раздвигал границы восприятия. Но гуманоиды составляли только часть населения континента, другой полноправной расой были разумные пауки – граждане подземного королевства Азжол-Неруб. Они оказались невосприимчивы к чуме, вследствие чего Король Лич получил закономерный отпор. Так начался десятилетний конфликт, известный как Война Паука.

ОЛИМПИАДА А-ЛЯ WARCRAFT

Известная европейская гильдия Ensidia оспаривает первенство Paragon в «первом в мире» убийстве Короля Лича. Дело в том, что информация о подвиге Ensidia поступила в массы раньше, чем достижение Paragon, однако разработчики из Blizzard посчитали, что «первопроходцы» нашли некую незапланированную уязвимость, заметно облегчающую бой с Артасом, и поэтому заблокировали всех персонажей того рейда и отняли все предметы и регалии, полученные в результате убийства. Справедливости ради следует отметить, что на момент сдачи номера ни одна гильдия не смогла уничтожить босса в самом сложном варианте – героическом режиме на 25 человек. Там у Короля Лича более 100 миллионов хит-пойнтов!

Смертокрыл, Рагнарос, Катаклизм – горячая во всех смыслах тема будущего дополнения.



Артас, Король Лич, Нордскол – холодная тема, временно закрытая.

Нерубианцы успешно отбивали каждое наступление, запутывая и уничтожая неразумных мертвецов в своих коридорах, – в то же время тактика «ударил-отбежал» помогала им разрушать укрепления Короля Лича. Однако мощь злобного духа в куске льда оказалась столь сильной, что восставшие мертвецы (бывший колдун не стеснялся поднимать и трупы нерубианцев) вновь и вновь атаковали Азжол-Неруб, в итоге истощив пауков до такой степени, что им осталось только одно: сдаться.

Кстати, ты наверняка заметил, что инстансы «Ан'кахет: Старое королевство» и «Азжол-Неруб» очень похожи на Накрамас (а также другие некрополисы, включая башни в Стратхольме) и прочие строения послевоенной эпохи. Это Король Лич, восхищенный упорством нерубианцев, отдал им дань уважения, унаследовав архитектуру древней империи. Заодно он взял на службу и некоторых лидеров расы: в частности, подчинил бывшего повелителя нерубианцев Ануб'арака (Anub'arak).

Все это видели и надзиратели Ледяного Трона, которые в действительности были главной мишенью Короля Лича.

МАТЕРИЯ ВТОРИЧНА

Кил'джеден прекрасно знал о предательской натуре Нер'зула и о том, что его дух будет искать выход из сложившейся ситуации без учета интересов инфернального владыки. Поэтому он поручил нескольким повелителям ужаса следить за деятельностью бывшего орка, чтобы те одновременно помогали ему и удерживали в рамках плана. Одним из надсмотрщиков стал знаменитый Мал'Ганис (Mal'Ganis). Когда весь Нордскол оказался под контролем Короля Лича, настала пора для следующего шага, к которому его ненавязчиво подталкивали повелители ужаса.

У Нер'зула были хорошо развиты телепатические особенности, которыми он давненько не пользовался. Они никуда не делись – более того, благодаря «подарку» Кил'джедена только усилились, поэтому Король Лич смог дотянуться до первого попавшегося человека с темной душонкой. Им оказался умелый даларанский маг Кел'тузад (Kel'thuzad), входивший в элитный орден Кирин Тор. Он уже обладал значительной властью и богатством, поэтому его ум занимало недостижимое – запретные знания, к коим в Даларане относили и некромантию. У запертого в куске льда телепата этих знаний накопилось два вагона, чем он и не преминул воспользоваться. Кел'тузад по наущению голоса в своей голове поднял из мертвых пару крыс, за что и был изгнан из Кирин Тора. Затем голос надоумил его отправиться в Нордскол, чтобы встретиться с невидимым собеседником и перенять у него добрую часть знаний. Кел'тузад до последнего не подозревал об уготованной ему участи, хотя дорога была долгая и не самая легкая, и уж чего-чего, а крепко задуматься он мог в любой момент. Ну а когда нечто злобное в черных доспехах и шлеме с высокими шпильками в открытую сказало магу о том, что

СКОРБЯЩИЙ ВО ЛЬДАХ

Меч Ледяная скорбь – самый мощный рунный клинок во всем Азероте. Настолько мощный, что даже перерубил Фело'мелорн (Felo'melorn) – древнейший рунный меч, принадлежащий Солнечным Скитальцам, родовой линии высших эльфов. Руны Ледяной скорби нанесены демонами Кил'джедена, благодаря этому меч впитывает души погибших врагов. Мечу, кстати, обязаны своей мощью и рыцари смерти. Есть рунный клинок – значит, будет битва, будет кровь, будут жертвы. Если же в руке у тебя половник... впрочем, рыцари смерти обучаются наносить руны на любое достаточно широкое лезвие.

Так вот, Ледяная скорбь. Помимо вышеупомянутых свойств, он также служит своего рода ретрансляционной станцией, связывая владельца меча с Королем Личем. Поэтому голос в голове Артаса, который он поначалу ошибочно принимал за разум меча, принадлежал Нер'зулу.

Увы, за все надо платить. Уже в пещере, буквально за два шага от меча, Артасу явились призраки, которые честно предупредили его об опасности обладания таким мощным оружием. Но принц наплевал на их предостережения, и даже сам могучий Страж не смог удержать его от трагедии. После битвы между ними произошел такой диалог:

– Уходи, пока еще не слишком поздно.

– Что, все еще пытаешься оградить меч от меня?

– Нет, пытаюсь оградить тебя от меча.

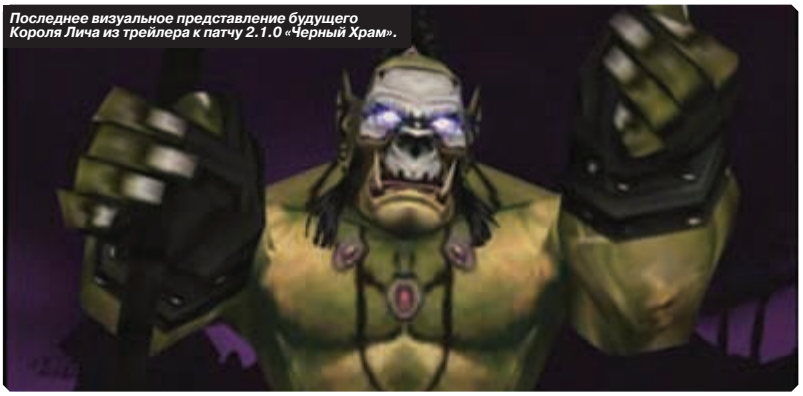
Даже надпись на пьедестале с Ледяной скорбью без обиняков поясняла: «Кто возьмет этот клинок, обретет силу вечную. Но как клинок режет плоть, так и сила должна ранить дух». Когда Мурадин Бронзобородый прочитал надпись, он понял, что меч проклят. Но упрямый Артас заявил, что с удовольствием примет на себя это проклятие, лишь бы спасти родное королевство; что он готов заплатить любую цену за это. Как только он произнес клятву, лед разлетелся во все стороны, да так, что один кусок крепко стукнул Мурадина. Но Артас не обратил на это никакого внимания. Он отбросил свой старый молот, Отмщение Света (Light's Vengeance), и взял в руки Ледяную скорбь...

Кел-Тузад в свою бытность человеком.

Он же, уже лич. Некоторых людей смерть меняет простотаки до неузнаваемости.

КОРОЛЕВСКИЙ НАБОР

Когда Кил'джеден сковал дух Нер'зула в куске льда, он заодно приказал своим повелителям ужаса выковать особые доспехи и оружие – рунный меч. Король Лич, по задумке инфернального повелителя, должен был быть привязан к ним, что позволило бы надзирателям контролировать его действия. Нер'зулу такой подход не понравился, поэтому он улучил момент и с помощью всей своей силы вытолкнул меч из оков Ледяного Трона. Помимо Ледяной скорби, известным предметом из набора является Шлем Господства – та самая «железная шапка с шипами», которая украшает каждое изображение Короля Лича. И неспроста: Цитадель Ледяной короны в чем-то повторяет ее формы.



Последнее визуальное представление будущего Короля Лича из трейлера к патчу 2.1.0 «Черный Храм».

Так Нер'зул выглядел в ролике из Warcraft II.

оно не питает любви ни к нему, ни к его роду, стало уже поздно. Кел'тузад превратился в могущественного некроманта в обмен на вечное служение Королю Личу. Мог ли он отказаться? Как выразился по этому поводу Ануб'арак в рассказе «Дорога к проклятью», «согласие – это когда у тебя есть выбор».

ПЛЕТЬ В ЛОРДЕРОНЕ

В должностных инструкциях новообращенного некроманта было прописано создание Культа Проклятых – ордена магов из числа людей, которые должны поклонятся Королю Личу и обучаться некромантии, чтобы впоследствии помогать распространению чумы и превращению рода людского в оживших мертвецов. Подробнее прочитать о том, как Кел'тузад справился с этой задачей, ты можешь в предыдущем выпуске дневников – там говорилось о Некроситете. Долго ли, коротко ли, но дальше в дело вступает временная шкала Warcraft III. Как ты наверняка помнишь, там все началось с того, что по Лордерону поползла доселе неизвестная чума, превращающая живых людей в умертвия, а те, в свою очередь, автоматически записывались в ряды Плети. Необычным явлением заинтересовался принц Артас, наследник короны Лордерона. Он выследил источник болезни, добрался до Кел'тузада и убил его. Однако чума все равно продолжила смертоносное турне по северу Восточных Королевств. Следующим пунктом назначения стал Стратхольм, где Артас встретился с Мал'Ганисом и начал наперегонки с ним уничтожать граждан некогда процветающего города. Смысл заключался в том, что если жителя убивал повелитель ужаса, то погибший превращался в солдата Плети; если же убийцей был Артас – гражданин обретал вечный покой. В итоге ближайшие соратники обвинили принца в том, что он растерял остатки человечности в предумышленном геноциде, и оставили его один на один со своей совестью.

НАЗАД В НОРДСКОЛ

Но наследник трона был непреклонен: чума должна быть остановлена любой ценой. Он выяснил, откуда зараза проникла в Лордерон, и отправился к ее источнику – в Нордскол. Там он встретился с давним другом, исследователем Мурадином Бронзобородым. Тот рассказал ему о легендарном чудо-оружии, которое, по идее, должно помочь в борьбе с Плетью. Отыскав Ледяную скорбь (Frostmourne), Артас схватил его покрепче и, чтобы испытать грозной оружие в бою, пошел на Мал'Ганиса, который командовал укрепленной военной базой. Разумеется, меч превзошел все ожидания Артаса: войска повелителя ужаса были разбиты наголову, сам демон был повержен на месте. Но цена за обладание подобным могуществом оказалась слишком высока (см. врезку). Осознание того, что он совершил, предлагая любую цену в обмен на спасение родины, стало последней мыслью Артаса-наследного принца. Следующая мысль принадлежала Артасу-рыцарю смерти. По приказу меча-телепата он возглавил Плеть и отправился захватывать некогда родное королевство. Чем кончился поход, ты и так знаешь: король погиб, столица в руинах, страна наполовину искорежена чумой, повсюду умертвия, оборотни и безумные крестоносцы из Алого ордена… Как несложно догадаться, все это от начала до конца было высокопрофессиональной постановкой Короля Лича, а Артас едва не получил местного «Оскара» за главную мужскую роль. Зачем это было нужно? Как минимум для того, чтобы убрать надзирателя Мал'Ганиса руками принца. А еще… Но стоп. Об остальном я расскажу в следующий раз – мы и так не в меру увлеклись. До встречи на страницах «Дневников»! ■

Таким в 1996 году Крис Метцен (Christopher Metzen, главный сценарист вселенной Warcraft) изобразил шамана-воеводу Нер'зула.

Автор:
Николай Арсеньев

ДВУХПРОЦЕССОРНАЯ «МАТЬ» ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

EVGA озвучила детали нестандартной платы Classified SR-2

EVGA решила представить системную плату с поддержкой установки двух процессоров LGA1366 enthusiast. Кому нужна EVGA Classified SR-2 – хороший вопрос, получит ли она широкое распространение? Вряд ли, но от этого она вызывает не меньшее любопытство. Как выяснилось, сокращение SR надо переводить не иначе как Super Record (Супер Рекорд), ну а двойка указывает на наличие двух процессорных разъемов.

Classified SR-2 может показаться обычной платой, однако, как заявляется, она позволяет устанавливать разные процессоры. Главное условие, которое должно быть соблюдено, – камушки должны относиться к одной архитектуре и серии, например, можно будет поставить Xeon 5540 и Xeon 5550. Более того, предполагается возможность ставить процессоры с разным количеством ядер. Возможна установка DDR3 памяти, до четырех видеокарт, например, 4-way SLI и 4-way CrossFireX.

Сколько будет стоить это чудо инженерной мысли и когда оно появится на прилавках магазинов – вопрос открытый. Вполне возможно, производитель ждет выхода 6-ядерных процессоров от Intel, чтобы сразить нас рекордными показателями производительности.

ZOTAC: НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ НЕТТОПОВ

ZBOX становится еще лучше

В основе новенького ZOTAC ZBOX HD-ID11 лежит платформа NVIDIA ION с поддержкой технологии NVIDIA CUDA, которая позволяет существенно ускорить производительность в медиаприложениях (например, vReveal или Super LoiLoScope), а также совместима с DirectCompute и OpenCL.

Как и другие подобные системы, новинка поддерживает HD-видео (1080p), кодеки AVC, VC-1 и Blu-ray, не говоря уж про NVIDIA PureVideo HD. Напомним тебе, что в Adobe Flash Player 10.1 появилась поддержка видеокарт для ускорения расчетов, несомненно, это существенное подспорье. В ZBOX HD-ID11 реализован порт HDMI 1.3a с поддержкой xvYCC Color, Deep color, обеспечивающих глубину цвета до 48 бит и звука 7.1. На пару с NVIDIA ION в ZBOX'е трудится еще и энергоэффективный процессор Intel Atom D510 с технологией Hyper Threading.

Внутри ZOTAC ZBOX HD-ID11 найдется место для одного 2.5-дюймового винчестера и одного модуля памяти DDR2 SODIMM. Чем еще может похвастаться ZBOX? Наличием шести портов USB 2.0, одного eSATA 3.0 Гбит/с и кардридером 6-в-1 (SD, SDHC, MMC, MS, MS Pro и xD), адаптера Wi-Fi (802.11n) и гигабитного LAN. С одной стороны, набор вполне стандартный, с другой – чего желать более?

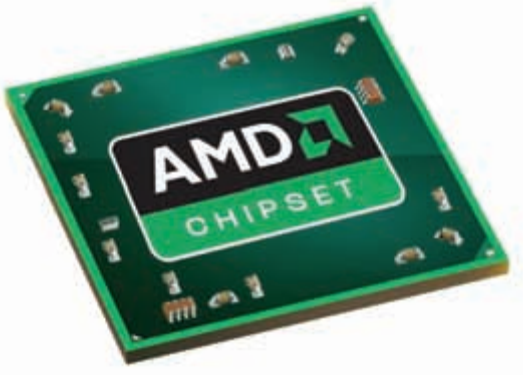
AMD 890GX: БОЛЬШЕ НИКАКОЙ ХАЛЯВЫ, ПОЧТИ...

ASUS и ASRock нашли способ разблокировать скрытые ядра

Чипсеты AMD 7-й серии получили довольно широкое распространение, однако настало время двигаться дальше. Компания AMD анонсировала чипсет 890GX, который получил поддержку SATA 3.0 и дополнительных линий PCI-E, удвоение пропускной способности между южным и северным мостами (2 Гбайт/с в обе стороны). Первые тесты показывают, что от поддержки SATA 3.0 проку пока маловато, но куда печальнее, что лавочку по разблокировке скрытых ядер в 2- и 3-ядерных процессорах закрыли, ну или почти закрыли (речь идет про ACC)...

Компании ASRock и ASUS нашли лазейку, что с успехом и продемонстрировали на выставке CeBIT. В случае с первой технология получила название UCC (Unlock CPU Cores) и реализована через BIOS. UCC позволяет разблокировать не только ядра, но и кэш-память. Путь ASUS еще более любопытный – в некоторых материнских платах будет присутствовать аппаратный переключатель, также будет соответствующий пункт в BIOS и еще одна возможность – зажать цифру 4 во время POST-загрузки.

Гегемония двух компаний, возможно, будет разбавлена в будущем, ну а пока подобная функция у них эксклюзивна.



AMD ЗА ОТКРЫТЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Новая инициатива призвана популяризировать физику в играх

NVIDIA пожинает плоды своих творений и активно продвигает свои закрытые стандарты, например, CUDA или PhysX. Безусловно, фанаты компании не против эксклюзива, однако что делать с другими? Да и вообще, закрытые стандарты рано или поздно умирают, обычно – раньше, нежели позже.

Вот AMD и решила взять инициативу в свои руки, объединившись с Pixelux Entertainment. Суть затеи заключается в том, чтобы предоставить разработчикам игр бесплатный инструмент для создания впечатляющих эффектов в грядущих блокбастерах. В последнюю версию Pixelux Digital Molecular Matter (DMM) будет внедрен движок Bullet Physics, поддерживающий как OpenCL, так и DirectCompute.

Достойный шаг со стороны AMD, сможет ли выстоять PhysX? Поживем – увидим.

МИНИМУМ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЯ, МАКСИМУМ СКОРОСТИ

Kingston анонсировала линейку памяти HyperX LoVo

Kingston в рекомендациях не нуждается, сегодня она имеет честь представить нам новую серию памяти. Линейка HyperX отныне разбавлена модулями LoVo (от Low Voltage). Она включает три набора 2x2 Гбайт с поддержкой частоты от 1333 до 1866 МГц и напряжением от 1.25 до 1.35 В. Например, KHX1866C9D3LK2/4GX поддерживает два XMP-профиля, первый позволяет работать памяти на частоте 1866 МГц (9-9-9-27) при напряжении 1.35 В, второй – 1600 МГц с теми же таймингами, но с напряжением, пониженным до каких-то 1.25 В. Любителям разгона такая память также может быть интересна, ведь если она заводится при столь приличных параметрах при низком напряжении, вполне возможно выжать ценные мегагерцы, повышая его! Благо, радиатор уже установлен.

ДОРОГО И СЕРДИТО

Новая hi-end клавиатура от SteelSeries

Возможно, у SteelSeries не самые однозначные мышки, хотя у них есть немало поклонников. Но вот чего не отнять у компании, так это крайне удачной серии клавиатур!

Сегодня мы представляем тебе SteelSeries 6Gv2 с позолоченными механизмами клавиш (18 карат). Новинка обеспечивает четкую работу и в 10 раз больший срок жизни. Как и SteelSeries 7G, данная модель снабжена расширенным буфером, обеспечивающим поддержку одновременного нажатия клавиш без «залипаний». SteelSeries 6Gv2 стала компактнее по сравнению со своей предшественницей, получила дополнительные медиаклавишы для регулировки громкости, отключения звука, аудиопорты для подключения наушников и микрофона, а также в распоряжении пользователя пара портов USB.

Стоить SteelSeries 6Gv2 будет, как всегда, не дешево, «всего» 80 евро. Впрочем, за произведение искусства можно заплатить и не такое.

МОБИЛЬНЫЕ И НЕ ОЧЕНЬ ВИНЧЕСТЕРЫ

WD представила накопители SSD и новые My Passport Studio

WD продолжает расширять линейку своих SSD, представив на этот раз 2.5-дюймовые SiliconDrive N1x объемом от 32 до 128 Гбайт. Как и прежде, они нацелены на OEM-рынок, но, в отличие от предыдущих серий, новая позиционируется как hi-end линейка, обеспечивающая высокую скорость чтения и записи, до 240 и 140 Мбайт/с. В основе SiliconDrive N1x находятся ячейки SLC. Любопытно, что накопители изначально получили поддержку SATA 3.0, также есть совместимость с функциями NCQ и TRIM.

Второй анонс посвящен внешним накопителям серии My Passport Studio объемом 320, 500 и 640 Гбайт. Элегантный дизайн дополняют интерфейсы USB 2.0 и FireWire 800, информативный ЖК-экран и 256-битная аппаратная защита. Заявленная цена – от $150 до $200.

Автор:
Евгений Попов

ОСНОВА ПИТАНИЯ

ТЕСТИРОВАНИЕ БП СРЕДНЕЙ МОЩНОСТИ

Определить, насколько хороша видеокарта, можно, основываясь на результатах тестирования – чем больше FPS, тем лучше. С блоками питания тяжелее. Производитель может прикрываться огромными числами, выражающими фактическую мощность. Но на деле источник питания может оказаться откровенным фуфлом. Именно поэтому мы регулярно собираем в одном обзоре некоторое количество вышеупомянутых устройств и с пристрастием их изучаем. На этот раз испытаниям подверглись блоки мощностью от 600 до 800 Вт. Мы не отказали себе в удовольствии как следует нагрузить их и выявить наиболее интересные модели.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Представленные блоки питания оценивались по следующим критериям: результаты тестирования, дизайн, эргономика, шумность и дополнительные особенности. Тесты проводились при помощи нагрузочного блока, который позволял при различных уровнях нагрузки определить КПД блока питания. В результате мы могли построить графики, отражающие качество работы и соответствие сертификатам. Для наибольшей достоверности тесты с нагрузочным блоком производились в два захода, после чего выбирался наиболее успешный результат. План осмотра и тестирования выглядел следующим образом:

1. Первоначальный осмотр. Каждый блок извлекался из упаковки, внимательно изучался на предмет качества сборки, внешней эстетики и шумности после часа непрерывной работы.
2. Схемотехнический параметр. С помощью простой отвертки, благо конструкция у большинства устройств это позволяет, блок разбирался, после чего комиссия из двух человек оценивала качество внутренней сборки и технической составляющей БП: наличие дросселей на входе и выходе, аккуратность монтажа, а также качество и количество фильтрующих конденсаторов.
3. Техническое тестирование:
   а. Оценка КПД рассматриваемых блоков питания
   б. Оценка коэффициента мощности блоков в зависимости от нагрузки, рассчитанные на основе полученных осциллограмм.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

- Antec Signature SG-650
- Corsair HX750W
- Corsair TX750W
- Enhance ENP-6770GA
- Enhance EPS-1270GA
- FSP Epsilon 700
- GlacialPower GP-AP700CA
- Huntkey Balance King 6000
- Thermaltake Toughpower 800
- Thermaltake Evo Blue 650
- XFX 650W XXX Edition
- Xigmatek NRP-MC751

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Athlon 64 X2 5000+ Brisbane
- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** ASUS M2N32-SLI Deluxe
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** 2 x 1024 Мбайт, Kingston HyperX, DDR2-800
- **НАКОПИТЕЛЬ:** 80 Гбайт Seagate Barracuda 7200.10
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Microsoft Windows 7 Ultimate x32
- **НАГРУЗОЧНЫЙ БЛОК:** Formoza PowerCheck 2.0

ВЫВОДЫ

На удивление, большинство протестированных моделей оставили хорошее впечатление. В целом можно отметить, что по цене выше 4000 рублей покупателю практически гарантирован надежный блок с приличной схемотехникой и высоким уровнем КПД. Наиболее впечатлил нас Corsair HX750W, который в очередной раз оставил вне конкуренции большинство аналогов. Беспрецедентный уровень КПД, хорошие показатели шумности практически вынудили нас вручить блоку награду «Выбор редакции». С наградой «Лучшая покупка» ситуация оказалась более сложной, поскольку тест выявил слишком много претендентов на роль лучшего по критерию «цена/качество». В результате, мы решили отдать этот приз блоку Enhance ENP-6770GA, о чем ничуть не сожалеем.

ANTEC SIGNATURE SG-650

С некоторых пор компания Antec занялась выпуском подписных моделей блоков питания. Устройство поставляется в красивой картонной коробке. Внутри – только само устройство, комплект съемных шлейфов и мануал. Для подключения кабелей предусмотрено всего четыре канала – пара для видеоплат и еще два для прочей периферии. Фактическим производителем блока является компания Delta Electronics, но при этом схемотехника здесь нетипичная. Электроника разнесена по боковым стенкам для лучшего охлаждения. В целом претензий к сборке нет – все сделано в высшей степени аккуратно. Все конденсаторы – Chemi-con японского производства. Что касается эффективности, то блок показал превосходный результат. Высокая стабильность напряжений, и пульсации по каналам не превышают допустимых пределов. Вентилятор работает достаточно тихо. Увеличение скорости вращения можно заметить лишь при нагрузке более 400 Вт. Заметным шум становится при нагрузке более 650 Вт, что возможно лишь в конфигурации с очень мощными системами.

★★★★★★★★ **8/10**

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокий КПД
+ Наличие сертификатов SLI и 80 Plus Bronze
+ Тихое и эффективное охлаждение
- Высокая цена

★★★★★★★★★★ 10/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Сертификация 80 Plus Silver
+ Тихая работа вплоть до 75% нагрузки
+ Стабильность напряжений по всем каналам
- Нестандартный форм-фактор

CORSAIR HX750W

Компания Corsair представлена в нашем обзоре двумя моделями. Друг от друга они отличаются не только методом подключения кабелей. Различная схемотехника и, как следствие, различная эффективность подтверждают факт того, что мощность – далеко не самый важный параметр работы. Сам по себе Corsair HX750W является фаворитом нашего обзора хотя бы потому, что соответствует сертификату 80 Plus Silver. А это значит, что вне зависимости от нагрузки уровень КПД не будет падать ниже 85%. Результаты нашего тестирования подтвердили полное соответствие стандарту. Блок продемонстрировал эффективность на уровне не ниже 87.3%. В некоторых случаях КПД достигала и 90%. В принципе, минусов у блока выявить нам не удалось, и существующий «нестандартный форм-фактор» звучит лишь как придирка. Если говорить о шумности системы охлаждения, то вентилятор работает на скорости ниже 1000 оборотов в минуту и начинает «разгоняться» только после нагрузки в 400 Вт.

CORSAIR TX750W

Менее интересный с технической точки зрения блок Corsair, рассчитанный на максимальную мощность 750 Вт, мы также включили в тест. Разводка выполнена по схеме, предложенной компанией-изготовителем Channel Well. Как известно, Corsair не имеет своего собственного производства источников питания. Устройство поставляется в небольшой коробке и снабжается бархатным мешочком с логотипом производителя. Вряд ли можно придумать такому подарку применение после установки блока, если учесть, что все кабели Corsair TX750W несъемные. При этом следует отметить, что разъемов более чем достаточно, однако столь богатый набор вряд ли получится использовать весь. Для этого в комплекте предусмотрен еще и набор хомутов для стяжки свободных кабелей. Шлейфов питания видеокарт четыре – каждый из них укомплектован 6-контактным разъемом с пристяжной парой контактов. На коробке можно найти данные о пятилетней гарантии, однако российские покупатели могут рассчитывать лишь на 1 год.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокий КПД при нагрузке более 500 Вт
+ Независимая стабилизация напряжений
- Несъемные шлейфы
- Шумность

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Достойный уровень КПД
+ Хорошая цена
- Шумность вентилятора

ENHANCE ENP-6770GA

Несмотря на то что продукты Enhance не слишком распространены в России, речь идет о достаточно именитом производителе. Многие более известные марки заказывают собственные модели у Enhance. Как бы то ни было, сегодня мы имеем возможность познакомиться с двумя моделями этой компании. Рассматриваемое в данном случае решение рассчитано на максимальную нагрузку 700 Вт и оснащено несъемными шлейфами. Так что свободные кабели придется при установке убирать и скручивать жгутами. Кабелей PCI-E всего два, и оба они шестиконтактные. Вентилятор блока достаточно шумный, однако при этом нам показалось, что очень быстро происходит наращивание оборотов и уже при нагрузке 200-300 Вт скорость и, как следствие, шумность значительно вырастают. Вентилятор производства Young Lin изготовлен из прозрачного пластика и снабжен белой подсветкой.

ENHANCE EPS-1270GA

Еще один блок производства Enhance приехал к нам в симпатичной картонной коробке. Также следует отметить, что рассматриваемый PSU кажется нам интересным предложением по критерию цена/качество. Собрано устройство в черном матовом корпусе, и форм-фактор блока, несмотря на мощность, стандартный. В частности, данный блок питания укомплектован стандартным 120-миллиметровым вентилятором. Никакой подсветки и оформительских деталей не предусмотрено. Все шлейфы убраны в сетчатую оплетку, а при демонтаже корпуса обнаружилась достаточно аккуратная сборка и пайка. Что касается технических характеристик, то блок обладает весьма неплохими данными. В частности, минимальный уровень КПД оказался более 85%, что в результате соответствует требованиям сертификата 80 Plus Silver.

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Соответствие стандарту 80 Plus Silver
+ Хорошая сборка
- Шумноват после 400 Вт

FSP EPSILON 700

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Достаточный уровень КПД
+ Подсветка
- Всего два кабеля питания видеокарт

Блок питания от знаменитой компании FSP Group собран в корпусе синего цвета. Вентилятор и клавиша включения также снабжены светодиодами, так что рассматриваемый источник питания сверкает как новогодняя елка. Покрытие блока, несмотря на свою праздничность, достаточно стойкое и практичное. Для питания видеокарт предусмотрено всего два канала – один шлейф с восьмиконтактным разъемом и один шлейф с шестиконтактным. Схемотехника, несмотря на то что производитель заявляет блок как обновленный вариант привычного нам блока серии Epsilon, практически не изменилась. В связи с этим результаты тестирования не слишком высоки. Вентилятор в 120-мм форм-факторе линейно изменяет скорость в зависимости от нагрузки, что не слишком хорошо отражается на шумности. Уже на уровне 350-400 Вт нагнетатель начинает весьма заметно гудеть. В целом блок оставляет двоякое впечатление, хотя за существующую стоимость это неплохой вариант.

GLACIALPOWER GP-AP700CA

Мы уже не первый раз тестируем блоки питания Glacialtech. До сих пор устройства этой марки не вылезали из аутсайдеров. Честно говоря, внешность GlacialPower GP-AP700CA также не предполагала определенных успехов. Очередной невзрачный блок, коих мы видели уже немало. Тем не менее, детальное изучение устройства, а также проведенное тестирование, показали, что речь идет о современном, конкурентоспособном продукте. Де-факто, у Glacialtech получился источник питания, который лишь немного недотянул до соответствия стандарту 80 Plus. В процессе тестирования блок достойно выдержал все нагрузки, показав КПД не ниже 81%. Блок снабжен фиксированным набором кабелей. Предусмотрено всего два шнура PCI-E, что даже несколько удивительно для БП такого класса. Стоит также отметить низкую шумность устройства – вентилятор начинает набирать обороты только при нагрузке более 350 Вт.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошее соотношение «Цена/Качество»
+ Тихая работа
- Всего два шлейфа для видеокарт
- Сложно найти в продаже

HUNTKEY BALANCE KING 6000

★★★★★★ 6/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Невысокий уровень шума
+ Хорошее охлаждение и сборка
- Низкий КПД

Не так уж и много о компании Huntkey известно российским пользователям. На рынке этот бренд появился недавно, но уже сейчас у нашей лаборатории имеется возможность протестировать БП вышеупомянутой марки. Блок поставляется в небольшой черно-желтой коробке, где помимо самого устройства можно найти крепежные винты, силовой кабель и скромный мануал. Устройство рассчитано на нагрузку в 600 Вт, и при этом снабжено достаточным количеством шлейфов для обеспечения работоспособности большого числа периферийных устройств. К сожалению (или к счастью), все кабели несъемные, так что неиспользуемые линии придется убирать при помощи хомутов. Выдает чистокровного китайца вытесненный на корпусе иероглиф. Но при этом не возникло претензий к сборке и пайке. Средний уровень КПД находится на уровне 70%. Несмотря на слабый вентилятор, который был установлен производителем, блок практически бесшумен, да и сама вертушка успешно справляется с задачей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	Antec Signature SG-650	Corsair HX750W	Corsair TX750W	Enhance ENP-6770GA	Enhance EPS-1270GA	FSP Epsilon 700
Тип	Модульный	Модульный	Стандартный	Стандартный	Модульный	Модульный
Заявленная мощность, Вт	650	750	750	700	700	700
Разъемы	9 (Molex), 9 (SATA), 1 (FDD), 2 (PCI-E)	8 (Molex), 12 (SATA), 2 (FDD), 4 (PCI-E)	8 (Molex), 8 (SATA), 2 (FDD), 4 (PCI-E)	6 (Molex), 6 (SATA), 2 (FDD), 2 (PCI-E)	6 (Molex), 6 (SATA), 1 (FDD), 2 (PCI-E)	6 (Molex), 6 (SATA), 2 (FDD), 2 (PCI-E)
Вентиляторы	1x 80 мм	1x 140 мм	1x 140 мм	1x 140 мм	1x 120 мм	1x 120 мм
Схема коррекции	Активная	Активная	Активная	Активная	Активная	Активная

THERMALTAKE EVO BLUE 650

Недорогой блок питания под маркой Thermaltake был выпущен в рамках серии Evo Blue и рассчитан на нагрузку не более 650 Вт. Прежде всего следует отметить комплектацию и стильный вид устройства. В набор входит: кабель питания, резиновая подкладка для снижения вибрации, стяжки-липучки, синтетическая сумка для свободных шлейфов, а также винты крепления и наклейка с логотипом производителя. Сам блок украшен специальными фигурными сетками – вентилятор и порты для подключения модульных кабелей подсвечиваются с помощью разноцветных диодов. Мало того, с помощью специальной кнопки на задней стенке можно выбрать цвет подсветки: синий, красный или зеленый. Что касается схемотехники, то здесь нас также все устроило – аккуратный монтаж и пайка. Уровень КПД вплотную приближается к отметке 80%. Однако уровень эффективности недостаточен для того, чтобы соответствовать стандарту 80 Plus. При этом стоит отметить, что система охлаждения в данном случае одна из самых тихих, и в остальном минусов не было обнаружено.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокий уровень КПД
+ Богатая комплектация
+ Интересная подсветка
- Не сертифицирован 80 Plus

THERMALTAKE TOUGHPOWER 800

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Соответствие сертификату 80 Plus Silver
+ Невысокая шумность
- Всего один разъем FDD

Второй блок производства Thermaltake представлен в классической линейке под названием Thoughpower. Устройство собрано в обыкновенном корпусе серого цвета, никакой подсветки и прочей мишуры не предусмотрено. Схемотехническая база в данном случае принадлежит перу инженеров тайваньской компании Channel Well. В целом стоит отметить, что устройство стоит достаточно дорого (без малого $200). Однако претензий к этой составляющей блока у нас не возникло. Аккуратная пайка, добротный монтаж, качественный входной фильтр – обо всем этом производитель позаботился. В плане стабильности напряжений блок также не подкачал. Каждый шлейф заключен в сетчатую оплетку и зажат с каждой стороны зажимами с ферритовым стержнем внутри во избежание помех. Блок соответствует сертификату 80 Plus Silver, а это значит, что, вне зависимости от мощности, устройство будет работать с показателем КПД не ниже 85%. Блок действительно демонстрирует высокий класс, что было подтверждено результатами тестов.

XFX 650W XXX EDITION

Не так давно мы рассматривали эксклюзивный блок марки XFX мощностью 850 Вт. На этом производитель решил не останавливаться. И вот в нашей лаборатории появился еще и 650-ваттный агрегат XFX. Прежде всего бросается в глаза оригинальная конструкция – необычная решетка вентилятора, сама вертушка кислотно-салатового цвета, рубленые формы корпуса. Внутри обнаруживаем достаточно плотную компоновку, пару массивных алюминиевых радиаторов. Блок оснащен несъемным одним 6-контактным кабелем PCI-E и еще одним несъемным шлейфом с системой контактов «6+2». Дополнительно можно подключить еще две линии PCI-E с 8 контактами. В целом для блока мощностью 650 Вт набор весьма приличный. Во время тестирования блок практически не шумел – ощутимый шум наблюдался только после 400 Вт нагрузки. Само устройство продемонстрировало высокий уровень КПД – даже на пике блок держал более 81%. Честно говоря, мы и не ожидали от устройства таких высоких результатов.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокий уровень КПД
+ Интересный дизайн
- Высокая цена

GlacialPower GP-AP700CA	Huntkey Balance King 6000	Thermaltake Evo Blue 650	Thermaltake Toughpower 800	XFX 650W XXX Edition	Xigmatek NRP-MC751
Стандартный	Стандартный	Модульный	Модульный	Модульный	Модульный
700	600	650	800	600	750
6 (Molex), 6 (SATA), 1 (FDD), 2 (PCI-E)	7 (Molex), 6 (SATA), 1 (FDD), 2 (PCI-E)	6 (Molex), 4 (SATA), 1 (FDD), 4 (PCI-E)	7 (Molex), 6 (SATA), 1 (FDD), 4 (PCI-E)	6 (Molex), 6 (SATA), 2 (FDD), 2 (PCI-E)	6 (Molex), 6 (SATA), 2 (FDD), 2 (PCI-E)
1x 140 мм	1x 140 мм	1x 140 мм	1x 140 мм	1x 140 мм	1x 140 мм
Активная	Активная	Активная	Активная	Активная	Активная

XIGMATEK NRP-MC751

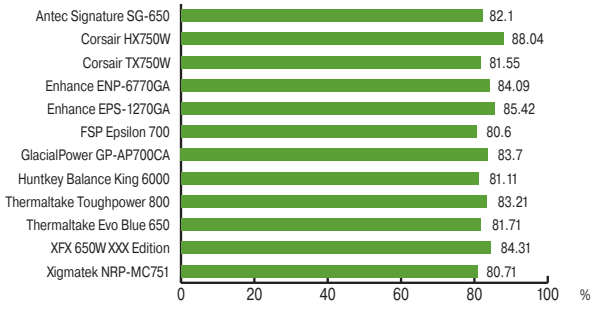
★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличный КПД
+ Сертифицирован 80 Plus
- Высокая шумность

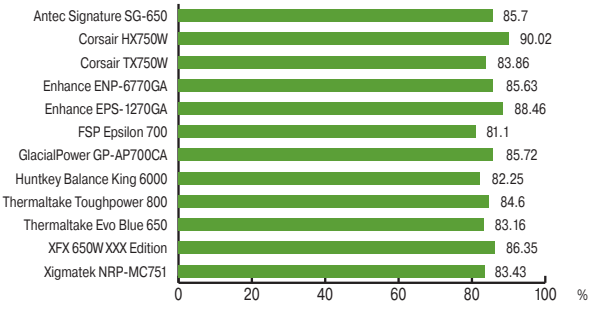
Превосходный уровень КПД, стремящийся к единице, отличная сборка и качество материалов: видно, что производитель стремится за разумные деньги предоставить пользователям качественный продукт. Даже упаковка Xigmatek NRP-MC751 с оригинальной липучкой-застежкой диво как хороша. В комплекте, кстати, помимо инструкции и гарантийного талона, нашелся тряпичный мешочек для хранения неиспользуемых шлейфов, а также несколько стяжек для фиксации свободных кабелей. Все провода заключены в сетчатую оплетку, а оформление самого блока можно оценить на отлично. За потоком дифирамбов не будем забывать и о недостатках рассматриваемого блока питания. В качестве минуса следует указать шумность вентилятора. Уже после 400 Вт нагрузки вентилятор сильно набирает обороты, вследствие чего начинает заметно гудеть.

КПД при 20% нагрузке



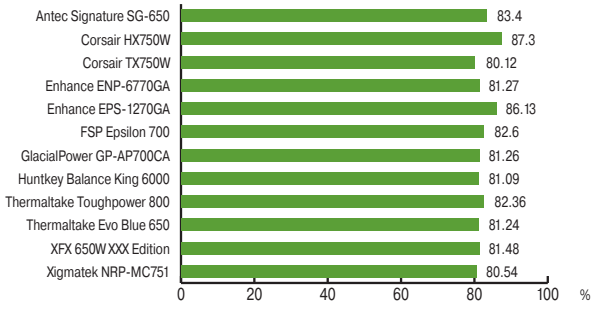
В данном случае мы можем видеть типовую симуляцию малой нагрузки. Так система работает в фоновом режиме при потребляемой мощности порядка 140 Вт.

КПД при 50% нагрузке



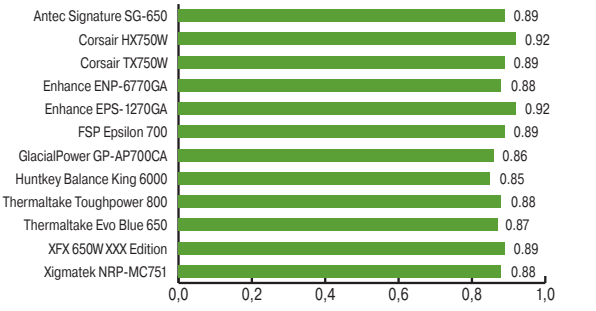
Приближенный к современным реалиям тест на нагрузке 50% от заявленной производителем мощности – это порядка 350-400 Вт, в зависимости от модели.

КПД при 100% нагрузке



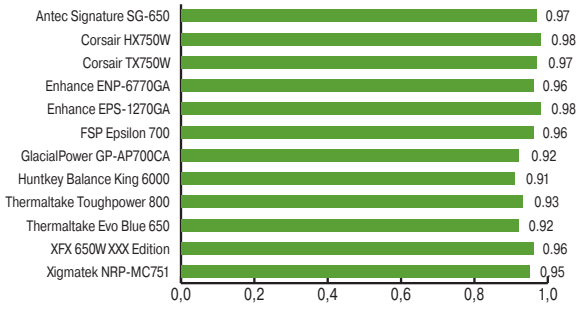
На максимальной мощности оценивается способность того или иного БП выдержать высочайшие нагрузки.

Коэффициент мощности при 20%



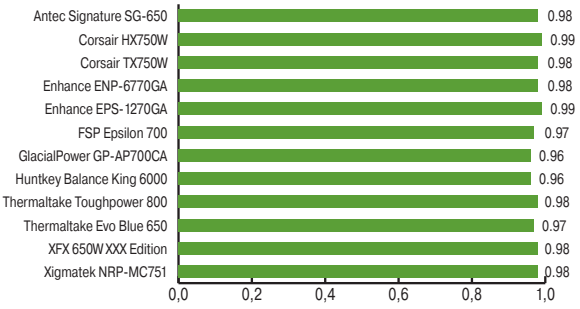
На небольшой мощности разброс достаточно велик и график выглядит более чем интересно, но результат этого теста далеко не показатель всех возможностей.

Коэффициент мощности при 50%



В данном тесте все блоки показывают себя с наилучшей стороны. По обыкновению, при 50% нагрузке тестируемыми источниками питания демонстрируется самый высокий КПД.

Коэффициент мощности при 100%



Большая часть представленных решений продемонстрировала при максимальной нагрузке коэффициент мощности выше 0.95 – это очень хороший результат. Впрочем, и сами блоки подобрались на редкость удачные.

В НОМЕРЕ:

• МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ • SSD-НАКОПИТЕЛИ • КОРПУСА
• КЛАВИАТУРЫ • МОДДИНГ: GREEN FIN • РАЗГОН ПАМЯТИ DDR3

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 24 ФЕВРАЛЯ

Реклама

Автор:
Сергей Никитин

ОБЗОР НЕДОРОГИХ КОЛОНОК

JETBALANCE JB-343

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МОЩНОСТЬ (RMS), ВТ:** 60
- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ, ГЦ:** 70-20000
- **СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ\ШУМ, ДБ:** 92
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСА:** МДФ
- **РАЗМЕР, ММ:** 139x268x247

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Неплохое качество звучания
+ Хороший запас по громкости
+ Невысокая цена
- Отсутствие сабвуфера

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Учитывая то, что настоящих меломанов, обладающих истинно музыкальным слухом, на свете не так уж много, встроенных в современные системные платы 8-канальных звуковых кодеков для большинства вполне достаточно. Подключить столько динамиков не всегда возможно по куче причин, поэтому 2.0 система JetBalance JB-343 – это тот выбор, который подойдет многим и многим пользователям. Чтобы оценить звуковые качества колонок, мы воспроизводили через них музыку различных жанров с оригинальных CDDA аудиодисков. Также были воспроизведены несколько специальных тестовых записей, позволяющих более четко установить качество звучания высоких и низких частот.

ЭКСТЕРЬЕР

Две колонки имеют довольно большой размер. Выкрашенный в черный цвет МДФ-корпус смотрится довольно стильно, устройство не стыдно будет поставить на стол. Все органы управления сосредоточены на правой колонке. Они представлены тремя серебристыми регуляторами, позволяющими настроить громкость звука и выставить по вкусу высокие и низкие частоты. Не обошлось и без кнопки включения/выключения устройства. Кроме того, на декоративной черной решетке, закрывающей переднюю панель, серебристыми буквами нанесено название фирмы-производителя, что немного оживляет внешний вид колонок. Естественно, все необходимые провода входят в комплект поставки, причем их длины будет достаточно для того, чтобы разместить колонки так, как тебе захочется.

КОНСТРУКЦИЯ

В каждой колонке, если снять переднюю панель, можно обнаружить два динамика. Один имеет размерность 4', а второй 1'. Фазоинвертора найти не удастся, так как система выполнена по принципу «закрытый ящик». Правая колонка вобрала в себя все, что только можно, не ограничившись органами управления. Именно в нее производитель установил частотные фильтры, все компоненты усилительной части и другое оборудование. С левой колонкой соединение происходит через четырехжильный кабель, что, кроме прочего, позволяет подавать отдельные сигналы на динамики, отвечающие за воспроизведение низких и высоких частот. Мы тщательно прослушали много музыки на этих колонках и можем с уверенностью сказать, что такое решение сыграло свою роль в создании качества звучания.

ВЫВОДЫ

У JetBalance получилась весьма интересная аудиосистема. Несмотря на то что у JB-343 отсутствует сабвуфер, для колонок за две тысячи рублей у них весьма и весьма неплохой звук. Если регулятор громкости выкрутить на максимум, то проблемы с соседями будут обеспечены. Но и нормального уровня вполне достаточно, чтобы хорошо ощущались и высокие и низкие частоты. Выглядит комплект довольно красиво, массивные черные корпуса будут хорошо смотреться на твоем столе. Поэтому если ты подыскиваешь себе недорогой комплект акустики с неплохим звучанием и отсутствие сабвуфера тебя не смущает, то, возможно, JetBalance JB-343 – это твой выбор.

Автор:
Сергей Плотников

НА ГРАНИ ОБРЫВА

ТЕСТИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО АДАПТЕРА CHAINTECH GEFORCE GT 240

Кто-то в неописуемом стремлении побыстрее приобрести желанную видеокарту затягивает узелки на поясе чуть ли не до полуобморочного состояния, урезая свой рацион питания исключительно до корочки хлеба со стаканчиком водички из-под крана… Ведь любому геймеру хочется максимальной производительности.
А кто-то, наоборот, стремится имеющиеся сбережения потратить разумно и сэкономить на всевозможные культурно-развлекательные мероприятия (например, пойти в кино с девчонками). Вот и приходится выбирать пользователю между достаточно дорогими продуктами и лишениями, на которые он готов пойти. Мы же хотим представить твоему взору видеокарту, которая, возможно, решит множество споров.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **3DMARK 2003, SCORE:** 27531
- **BATMAN: ARKHAM ASYLUM, FPS:** 75
- **RESIDENT EVIL 5, FPS:** 50
- **STREET FIGHTER IV, FPS:** 62.5
- **RED FACTION: GUERRILLA, FPS:** 21
- **МАКСИМАЛЬНАЯ ТЕМПЕРАТУРА GPU, ГРАДУСЫ ЦЕЛЬСИЯ:** 53

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **КОМПЬЮТЕР** USN Drive i7 700
- **ПРОЦЕССОР, МГЦ:** 4123 (31x 133), Intel Core i7-975 Extreme
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P6T6 WS Revolution
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Kingston Triple Channel DDR3-1066 SDRAM (9-9-9-24 CR2)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 2x 750, Samsung HD082GJ RAID 0 (stripe)
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВАТТ:** 1200, InWin Favorite Fire HPC-1200-G14C
- **ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР, ОБОРОТЫ:** 1800, Cooler Master Hyper N520
- **КОРПУС:** Cooler Master CM Stacker 830 NVIDIA Edition
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 x64 Ultimate

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС, НМ:** 40
- **ЧАСТОТА ЯДРА, МГЦ:** 550
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ, МГЦ:** 900
- **ЧАСТОТА ШЕЙДЕРОВ, МГЦ:** 1400
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR5
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ, МБАЙТ:** 512
- **ШИНА ПАМЯТИ, БИТ:** 128
- **ИНТЕРФЕЙС:** PCI Express 2.0
- **РАЗЪЕМЫ:** VGA, DVI, HDMI
- **DIRECTX:** 10.1

МАЛЕНЬКОЕ ЧУДО

Речь пойдет о графическом адаптере Chaintech GeForce GT 240. В конце 2009 года компания NVIDIA анонсировала целый ряд акселераторов, основанных на новейших 40-нанометровых чипах. Конечно, все мы вот уже который месяц кушаем «завтраки» калифорнийцев и с нетерпением ждем долгожданную архитектуру Fermi, но пока на рынке «зеленые» отрабатывают новый технологический процесс исключительно на бюджетниках.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ

Кстати, GeForce GT 240 самый производительный из двухсотой серии, а значит, можно рассчитывать на неплохую производительность. О чем и говорит сухая статистика. Так, «пламенный мотор» имеет в своем распоряжении 96 ядер CUDA, функционирующих на частоте 550 МГц. Частота шейдеров и памяти установилась на уровне 1400 и 900 МГц соответственно. Причем перед нами не привычная плата с распаянными на ней GDDR3-чипами, а устройство с набором современных, быстрых модулей памяти формата GDDR5 общим объемом 512 Мбайт. В совокупности с 128-битной шиной получается достаточно сбалансированная карта.
Дабы держать горячий пыл GPU в узде, инженеры Chaintech установили на процессор кулер собственной разработки. Двухслотовая алюминиевая «плита» с большим количеством прорезанных ребер забирает все тепло и рассеивает его при помощи полупрозрачного, черного вентилятора за пределы корпуса. Получается достаточно эффективно, эффектно и тихо. Моддерам на заметку.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Но главное в видеокарте не ее шумовые параметры и грациозность металлическо-пластикового кулера. Главное – производительность, и пользователь многое простит, если выдаваемый результат элементарно будет радовать глаз. Например, в играх Batman: Arkham Asylum, Resident Evil 5, Street Fighter IV и Red Faction: Guerrilla. Первые три запускались при максимальном качестве графики и разрешении 1680x1050 точек. Последний шутер запускался при разрешении 1280x1024 пикселей. Дополнительные параметры в виде физического ускорения, сглаживания и анизотропной фильтрации не задействовались.
Не забыли мы и о старом добром бенчмарке 3DMark 2003, отлично демонстрирующем тотальную мощь «железа».

ИКОРКИ НА ХЛЕБ

В результате все игры, за исключением Red Faction: Guerrilla, продемонстрировали отличный, играбельный показатель кадров в секунду. А это значит, что тормозов во время тотального уничтожения негодяев, инопланетян и всевозможных монстров не случится. Ну а сэкономленные на Chaintech GeForce GT 240 деньги будут как нельзя кстати во время свидания с девушкой.

Редакция выражает благодарность компании АЙТИ МЕНЮ (т.(495)727-3355, www.it-menu.ru) за предоставленный компьютер USN Drive i7 700, а также российскому представительству компании Chaintech за предоставленную видеокарту.

Автор:
Сергей Плотников

HIS RADEON HD 5670 ICEQ

ЗРИ В КОРЕНЬ

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Ультратихая и эффективная нереференсная система охлаждения
+ Демократичная цена при играбельной производительности
- Установка потребует двух слотов

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЧИП:** ATI RV830 Redwood
- **ТЕХПРОЦЕСС:** 40 нм
- **ЧИСЛО ТРАНЗИСТОРОВ:** 627 млн.
- **ЧИСЛО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 400
- **ЧИСЛО ТЕКСТУРНЫХ БЛОКОВ:** 20
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 512 Мбайт GDDR5
- **РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ:** 128 бит
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 775 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 1000 МГц
- **ИНТЕРФЕЙС:** PCI Express x16 2.1
- **ВЫХОДЫ:** VGA, HDMI, DVI-D
- **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ:** DirectX 11, OpenGL 3.2
- **ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ В ПОКОЕ/МАКСИМАЛЬНОЕ:** 15/64 Вт

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **КОМПЬЮТЕР** USN Drive i7 700
- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-975 Extreme Edition, 3.33 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P6T6 WS Revolution
- **ОПЕРАТИВНАЯПАМЯТЬ:** ГбхГбKingstonDDRCR
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 2x 750 Гб, 2 SAS HDD (10000 об./мин) в Raid 0
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** 1200 Вт, InWin Favorite Fire HPC-1200-G14C
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Ultimate x64

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **3DMARK 2003, MARKS:** 34239
- **3DMARKS VANTAGE, OVERALL MARKS:** 6415
- **3DMARKS VANTAGE, GPU MARKS:** 5234
- **S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ, FPS:** 28
- **RESIDENT EVIL 5, FPS:** 52
- **STREET FIGHTER IV, FPS:** 85
- **BATMAN: ARKHAM ASYLUM, FPS:** 67
- **МАКСИМАЛЬНАЯ ТЕМПЕРАТУРА ЧИПА:** 60°C

ХОТЯ ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ...

О том, сколь обманчива бывает внешность, напомнил нам герой сегодняшнего тестирования, графический адаптер HIS HD 5670 IceQ. Сам размером чуть больше ладони, но какой обладает при этом... Стоп, оглашать производительность видеокарты пока рано. Для начала рассмотрим новинку более обстоятельно.

ICE, ICE BABY

Внешне малышка совершенно непохожа на сородичей. Дело в том, что 40-нанометровый чип и 512 Мбайт GDDR5-памяти видеокарты HIS Radeon HD 5670 IceQ прикрывает массивный и достаточно надежный алюминиевый радиатор – знаменитый Arctic Cooling Silencer. В то время как референсное исполнение системы охлаждения для ATI Radeon HD 5670 имеет небольшую турбину да однослотовый брусок цветного металла в поддержку пылким микросхемам, здесь используется цельный кусок алюминия с вырезанными в нем ребрами для создания большей площади контактируемой поверхности. Отсюда, конечно, вытекает один минус: слишком много места занимает наша “кроха”, но разве это кого-то остановит? Риторический вопрос, особенно когда видишь результаты работы симбиоза GPU и альтернативного кулера. За время тестирования максимальная температура чипа ни разу не превысила 60 градусов Цельсия. А шум при этом... Собственно говоря, даже при стопроцентной загрузке этот синекрылый карлсон был тише воды и ниже травы,чего порой так не хватает абсолютному большинству систем охлаждения видеокарт. Сказать «спасибо» следует исключительно разработчикам , которые позаботились о наших с вами ушах.

СЕРДЦЕ – ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Заглянем под «капот» HIS Radeon HD 5670 IceQ и увидим очередной камень семейства адаптеров Evergreen (вечнозеленые) Redwood (красное дерево). Канадские мастера ATI снабдили 40-нанометровое ядро 627 миллионами транзисторов, которые расходуются на 400 потоковых процессоров и 20 текстурных блоков. Недурно для видеокарты, чья теоретическая цена не должна превышать одной бумажки с портретом Бенджамина Франклина. Чип при этом раскочегарен до 775 МГц, а память – до 1000 МГц. Опять-таки недурно.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Но действительно последнее слово скажут результаты тестирования, ибо против фактов не попрешь. Огласить приговор бюджетной новинке собрались синтетические тесты 3DMark’03 и 3DMark Vantage, а также ряд современных игр: «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти», Resident Evil 5, Street Fighter IV и Batman: Arkham Asylum. Финский бенчмарк 2003 года выпуска довольно точно демонстрирует силу акселератора, а его последователь готов показать нам, насколько хорошо видеокарта переносит тяжелые графические нагрузки. Игры же выставляют не только максимальную планку использования HIS Radeon HD 5670 IceQ, но и предъявляют требования к версии DirectX. Так, история об украинских сталкерах поддерживает последний на сегодня одиннадцатый релиз программного пакета. Во всех виртуальных развлечениях качество картинки устанавливалось на максимум при разрешении 1920x1080 точек без дополнительных параметров сглаживания и анизотропной фильтрации.

FIN

В итоге полученные результаты радуют глаз. Во всех играх удалось получить играбельные значения кадров в секунду, а это значит, что видеокарта HIS Radeon HD 5670 IceQ отлично справилась с поставленной задачей. Дальше – больше: если включить мозги, то можно с легкостью найти различное применение героине сегодняшнего тестирования. Например, данный адаптер отлично впишется в какую-нибудь HTPC-систему. Ведь помимо приемлемой графики и небольшой стоимости вы можете получить абсолютно бесшумное и достаточно холодное видеоустройство.

Редакция выражает благодарность компании АЙТИ МЕНЮ (т.(495)727-3355, www.it-menu.ru) за предоставленный компьютер USN Drive i7 700, а также российскому представительству компании HIS за предоставленную видеокарту.

Автор:
Ирина Кузнецова

ОПАСНОЕ ОРУЖИЕ 2.0

ОБЗОР ИГРОВОЙ МЫШИ RAZER DEATHADDER 3500

Один из главных производителей высокоточного игрового «оружия» не сидит сложа руки, регулярно расширяя модельный ряд, дабы угодить самым притязательным геймерам. В этот раз компания Razer «прокачала» ставшую уже классикой мышь с «опасным» названием DeathAdder.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Высокая эргономичность
+ Новый инфракрасный оптический сенсор с разрешением 3500 dpi
+ Функциональность
- Глянцевые бока мыши

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП СЕНСОРА:** инфракрасный оптический
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB, проводной
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА, DPI:** от 450 до 3500
- **ИЗМЕНЕНИЕ РАЗРЕШЕНИЯ СЕНСОРА:** 4 позиции
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА/ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1 мс/1000 Гц
- **КОЛИЧЕСТВО ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК:** 5
- **ДЛИНА ШНУРА, М:** 2
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** настройка чувствительности на ходу On-The-Fly Sensitivity, тефлоновые ножки, позолоченный USB-разъем
- **РАЗМЕРЫ, ММ:** 128x70x42.5

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Сначала распакуем устройство и досконально его осмотрим, обращая внимание на дизайн и эргономичность. Затем перейдем к «полевым» испытаниям. Где устраивать суровую проверку игровой мыши, как не в шутере, поэтому в первую очередь мы запустили Quake 4. Далее по списку – Command & Conquer 3: Tiberium Wars и Dragon Age: Origins. И, конечно, мы активно использовали манипулятор для выполнения повседневных задач. DeathAdder был опробован на самых распространенных поверхностях: лакированном столе, пластиковом коврике для мыши, хлопчатобумажной ткани, матовом деревянном столе.

СОХРАНЯЯ ЛУЧШЕЕ

Внешне манипулятор не подвергся каким-либо изменениям, да и зачем? Большой широкий корпус позволяет кисти руки с комфортом расположиться на поверхности мыши, не уставая даже в течение длительного времени. Основные клавиши слегка вогнуты, нажатие достаточно упругое и сопровождается четким щелчком – все выверено и направлено на удобство использования. Тефлоновые накладки на дне манипулятора обеспечивают легкое скольжение по всем выбранным нами поверхностям. Верхняя часть DeathAdder`a выполнена из черного «бархатистого» матового пластика, который вызывает исключительно приятные тактильные ощущения, а также не дает манипулятору случайно выскользнуть из руки в особенно жаркие игровые моменты. Бока и низ унаследовали от мыши-предшественницы глянец – на наш взгляд, довольно спорное решение: поверхность быстро заляпывается и при потении руки становится скользкой. Крупное колесо прокрутки с засечками прорезинено и по традиции подсвечено. Вообще, световое и цветовое оформление мышей Razer поистине способно вызвать восхищение у любого. Завораживающая пульсирующая синяя подсветка логотипа-украшения гипнотизирует и очень эффектно смотрится, особенно в темноте. Как всегда, «мышиный хвост» сделан на совесть: надежная оплетка, которая по сравнению с обычным проводом и проживет дольше, и вероятнее выдержит атаку домашних зубастых и когтистых пушистых «монстров»; достаточная длина, позволяющая подключить манипулятор к задвинутому далеко под стол системнику.

КАСТОМИЗАЦИЯ ПОД СЕБЯ

Новая DeathAdder получила те же две дополнительные кнопки под большим пальцем, что и мышь-легенда, и кнопку переключения профилей на дне. Хотя при подключении к компьютеру манипулятором можно пользоваться сразу без всяких проблем, но для его тонкой настройки все же стоит скачать ПО с сайта производителя. Оно полностью русифицировано и совместимо с DeathAdder предыдущего поколения. Здесь можно «повесить» различные функции и макросы на основные клавиши, колесо прокрутки и две дополнительные кнопки, настроить чувствительность сенсора (в том числе по осям X и Y), разрешение и частоту опроса, установить скорость прокрутки, при этом можно сохранить пять профилей настроек, например, для нескольких игр разного жанра. Также программа позволяет отключать подсветку колеса мыши и логотипа, если она мешает.

ПОВЫШАЯ УРОВЕНЬ

Как бы хороша ни была DeathAdder первого поколения, техническим устройствам свойственно устаревать. Требования к точности позиционирования манипуляторов повышаются, растут и диагонали мониторов. Ребята из Razer об этом знают не понаслышке, поэтому смертоносное оружие геймера версии 2.0 они оснастили новым инфракрасным оптическим сенсором поколения 3.5G с максимальным разрешением 3500 dpi вместо 3G на предшественнице с 1800 dpi. На этом, пожалуй, пора переходить к результатам испытаний. Поиграв в Quake 4 на 18.5-дюймовом мониторе, мы можем с уверенностью сказать, что разрешение сенсора здесь определенно имеет значение. При 3500 dpi было легче прицеливаться, и на это требовалось меньше времени: врагу мы не оставили ни единого шанса. Перемещаться по карте в стратегии тоже было удобнее с максимальным значением разрешения сенсора. Ради интереса мы погоняли игры и на 15.4-дюймовом мониторе: здесь высокое разрешение сенсора манипулятора DeathAdder скорее, излишество, чем преимущество. Впрочем, в шутере он по-прежнему «выруливал» ситуацию.

В ИТОГЕ

Перерождение игровой мыши Razer DeathAdder определенно удалось. Сохранив все, что уже успело полюбиться геймерам в первом воплощении, она обзавелась более мощным и точным «прицелом». Что приятно, вместе с апгрейдом стоимость мыши подросла лишь на скромные 180 рублей. Не исключено, что новинка в скором времени вытеснит с ваших столов предшественницу.

Автор:
Николай Арсеньев

МОДДИНГ

Lian-Li держит планку качества и штампует шедевр за шедевром, в свою очередь Corsair продолжает постепенно осваиваться на рынке корпусов. Koolance выпустила водоблок с говорящим, но обманчивым названием CPU-360, а малоизвестная Coolink отметилась многообещающим суперкулером.

LIAN-LI PC-A77F

Возрадуйся, богатый буратино, выходу корпуса Lian-Li PC-A77F. Полноценный Full Tower сделан полностью из алюминия и совместим с любыми платами, включая EATX. Наличие 8 разъемов расширения даст тебе возможность подключить столько видеокарт, сколько вздумается, специальные крепежи гарантируют надежную фиксацию, также в наличии специальное ребро жесткости. Из практики можно сказать, что она не особо нужна – к счастью, конструкция съемная. Про отвертку можешь вообще забыть, по заверениям инженеров Lian-Li, она не понадобится. Отлично поработали ребята и над подавлением всевозможных вибраций, жаль, что звукоизоляцию не поставили на боковые панели. Для простоты монтажа систем охлаждения процессора предусмотрено отверстие под ним, что гарантирует легкую доступность к крепежной планке. Можно установить до 12 5.25" устройств, но тогда не останется места для жестких дисков. Под них же имеется три корзины общей вместимостью 9 шт. Lian-Li PC-A77F снабжен полным спектром вентиляторов, скорость которых можно регулировать с помощью переключателя. Изюминка кейса – наличие портов USB 3.0 в количестве 4 шт. Если на плате нет таковых, можно позаимствовать один с панели ввода/вывода, воспользовавшись специальной вставкой из комплекта.

МАТЕРИАЛЫ: Алюминий **ФОРМ-ФАКТОР:** Full Tower **СОВМЕСТИМОСТЬ:** EATX, ATX, Micro ATX **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25"/3.5":** 12/9 **РАЗЪЕМЫ РАСШИРЕНИЯ:** 8 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 2x 140-миллиметровых (1000 об/мин), 3x 120-миллиметровых (1500 об/мин), 120-миллиметровый (1200 об/мин) **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 4x USB 3.0, eSATA, Audio **РАЗМЕРЫ:** 685x280x706 мм **ВЕС:** 9.2 кг

KOOLANCE CPU-360

Давненько мы не писали про системы водяного охлаждения, или просто-напросто СВО. Речь пойдет про водоблок от многоуважаемой конторы Koolance. Зовется новинка Koolance CPU-360, но к игровой приставке Xbox 360 от Microsoft не имеет никакого отношения. В чем подвох? Да нет его, перед тобой водоблок для центрального процессора, будь то камушек от Intel или AMD. Основание «железяки» медное, цвет пусть не смущает – его добились, нанеся никелированное покрытие. Оно, между прочим, не красоты ради – такой подход позволяет минимизировать вероятность коррозии. В наличии крепежи на любой вкус, включая Socket LGA1156. Водный поток максимально оптимизирован благодаря продуманной конструкции и микроребрам толщиной всего 0.25 мм. Водоблок поддерживают шланги любого диаметра. Судя по первым отзывам, Koolance CPU-360 выглядит весьма и весьма достойно. Поклонникам СВО стоит взять на заметку.

МАТЕРИАЛЫ: Медь (никелированная) **РАЗМЕР ТРУБКИ:** любой **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Socket LGA1366/1156/775, Socket AM3/AM2+/AM2 **РАЗМЕРЫ:** 125x125x15 мм **ВЕС:** 411 г

CORSAIR OBSIDIAN 700D

А вот и второй кейс на сегодня. Скромнее, дешевле и Full Tower. Corsair дебютировал на рынке компьютерных корпусов в прошлом году, выкатив флагманскую модель Obsidian 800D. 2010 год на дворе, а значит, пора расширять линейку. Obsidian 700D являет собой упрощенную модель того, что мы видели в 2009-м. В корпусе используется немало стали, так что вес у 700D тоже немалый. В отличие от предшественника, он лишился бокового окошка, которое, впрочем, не является обязательным условием. Зато есть разъемы для прокладки кабелей и откидная крышка для доступа к тыльной стороне материнской платы. Для чего нужна она, не спрашивай – не знаем. Без нее было бы не хуже. Под дисковую подсистему отдано 6 мест, а под 5.25-дюймовые устройства – 5. Блоку питания отдана нижняя часть корпуса, которая даже отгорожена от остального пространства перегородкой. Комплект поставки включает три 140-миллиметровых вентилятора, можешь добавить еще несколько 120-миллиметровых аналогов для улучшения продуваемости корпуса. Вот такой он, камушек обсидиан на вкус.

МАТЕРИАЛЫ: Алюминий, сталь **ФОРМ-ФАКТОР:** Full Tower **СОВМЕСТИМОСТЬ:** EATX, ATX, Micro ATX **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25"/3.5":** 5/6 **РАЗЪЕМЫ РАСШИРЕНИЯ:** 7 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 3x 140-миллиметровых **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 4x USB 2.0, FireWire, Audio **РАЗМЕРЫ:** 609x229x609 мм **ВЕС:** 158 кг

COOLINK CORATOR DS

О компании Coolink слышали не многие, но от этого ее продукция не заслуживает меньшего внимания. И вот перед тобой новинка – вполне себе классический суперкулер башенного типа. Coartor DS использует в основе своей четыре тепловые трубки из меди, хорошо отполированное основание из того же материала и два ряда ребер из алюминия, которые, собственно, и нанизаны на трубки. Между двумя стройными рядами затесался 120-миллиметровый фирменный вентилятор SWiF2-120P. Последний обладает довольно тихим нравом (8.5-27.1 дБа), в плане охлаждения характеристики находятся на приличном уровне. Самое приятное то, что при большом желании его можно заменить – фиксируется вентилятор с помощью обычного крепежа.

Coolink Corator DS поддерживает все современные платформы от мала до велика. Оригинальная термопаста в наличии, запакована в шприц, что удобно и практично.

МАТЕРИАЛЫ: Медь, алюминий **КОЛИЧЕСТВО ТЕПЛОВЫХ ТРУБОК:** 4 **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Socket LGA1366/1156/775, Socket AM3/AM2+/AM2 **ВЕНТИЛЯТОР:** Coolink SWiF2-120P (120 миллиметров, 800-1700 об/мин, 8.5-27.1 дБа, 60.4-127.6 м2/ч) **РАЗМЕРЫ:** 121x140x155 мм (с вентилятором) **ВЕС:** 1040 г (с вентилятором)

КОГДА СКОРОСТЬ ЗАВИСИТ ОТ КОЛИЧЕСТВА

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ: ТЕХНОЛОГИИ SLI И CROSSFIRE

Многопроцессорные графические подсистемы уже не вызывают у нас такого удивления, как несколько лет назад. Что и говорить, абсолютное большинство графических адаптеров, включая бюджетные решения, имеют их поддержку. Ведущие производители дискретных видеокарт – AMD и NVIDIA – продвигают свои технологии создания мультичиповых графических подсистем: CrossFire и SLI соответственно.

Сначала поговорим о разработке компании AMD. CrossFire был представлен в 2005 году, и первыми видеокартами, поддерживающими технологию, стали Radeon X 800 Series. Начальную версию технологии нельзя признать очень успешной. Для организации работы двух видеоадаптеров необходимо было иметь карту с меткой CrossFire Edition, в противном случае ничего бы не заработало. От обыкновенной версии она отличалась наличием специального разъема, а также чипа Compositing Engine, который отвечал за создание окончательного изображения. Между собой адаптеры соединялись внешним кабелем. Казалось бы, ничего особенного, но CrossFire Edition было трудно найти в продаже, что и препятствовало распространению технологии. Во втором поколении технологии изменился способ соединения видеокарт: внешние кабели были заменены гибкими мостиками, соединяющими две карты. Сегодня технология AMD называется CrossFire X и позволяет объединять в один массив до четырех ускорителей.

Противостоит CrossFire технология NVIDIA SLI, официально представленная в 2004 году. Фактически новое рождение SLI получила после сертификации интерфейса PCI Express, который позволил размещать несколько слотов для видеокарт на материнских платах – в отличие от AGP, который работал исключительно с одним адаптером. Поддержку технологии имеют практически все карты NVIDIA, начиная с серии GeForce 6. В первой ревизии рамки организации SLI были очень узки: поддерживалась работа лишь полностью идентичных моделей. Между собой карты соединялись SLI мостиками, которые используются по сей день. В своей нынешней ревизии SLI поддерживает работу как с тремя (3-Way SLI), так и с четырьмя видеочипами (Quad SLI).

Существует несколько методов построения изображения при использовании двух и более графических процессоров. Первый из них именуется Scissor (AMD), или Split Frame Rendering (NVIDIA). При его использовании видеокарты обрабатывают разные части одного изображения, причем части не обязательно должны быть равными. Минусом режима является проблема сглаживания на стыке двух частей изображения. Второй способ построения – SuperTiling, который используется только системой CrossFire. Сущность его заключается в том, что изображение делится на множество квадратов размерами 32x32 пикселя, при этом нагрузка на видеочипы распределяется примерно одинаково. Ключевой недостаток SuperTiling кроется в геометрии кадра: каждая видеокарта, вне зависимости от деления графической составляющей, должна полностью обработать геометрическую. Следующий метод называется AFR (Alternate Frame Rendering). Его поддержкой наделены как видеокарты ATI, так и NVIDIA. При работе в этом режиме видеоадаптеры поочередно обрабатывают кадры. В отличие от SuperTiling, и геометрия, и пиксели рассчитываются картами совместно. Однако стоит учитывать, что один кадр может быть «тяжелее» другого, что приводит к кратковременным «заморозкам» изображения. И наконец, заключительный метод – SuperAA (AMD), или SLI AA (NVIDIA). От остальных он отличается тем, что нацелен не на повышение производительности, а на улучшение картинки. Одно и то же изображение прорисовывается двумя видеокартами с разными шаблонами сглаживания, а затем генерируется окончательная картинка.

Теперь о практической стороне вопроса. В первую очередь необходимо иметь материнскую плату, поддерживающую многопроцессорные видеосистемы. Само собой, чипсеты AMD и NVIDIA поддерживают CrossFire и SLI соответственно, но не стоит забывать об Intel, где ситуация не такая однозначная. Чипсеты пятой серии официально получили лицензию на поддержку SLI, и многие производители материнских плат не обходят технологию NVIDIA стороной. Что касается прошлых поколений чипсетов, то официально SLI они не поддерживают, но в продаже можно встретить решения с чипом nForce 200, который обеспечивает работу технологии. Также нужно позаботиться о качественном питании. Блок питания – залог стабильной работы всей системы, и на нем не нужно ни в коем случае экономить. Не стоит забывать про мощный центральный процессор. Зачастую производительность нескольких адаптеров упирается именно в него. Естественно, при организации SLI или CrossFire возрастают тепловыделение и, следовательно, температура внутри корпуса, потому нужно предусмотреть качественное охлаждение и правильную циркуляцию воздуха. Также существуют некоторые сложности с мультипроцессорными конфигурациями, прежде всего касающиеся программной части. Редко, но все еще встречается некорректная работа в каких-либо приложениях. Впрочем, такие проблемы быстро решаются с выпуском новых версий драйверов. И напоследок. Несмотря на то что SLI и CrossFire поддерживают даже low-end решения, имеет смысл строить системы лишь с использованием топовых видеокарт и в очень высоких разрешениях – в иных случаях покупка одночипового адаптера будет и выгоднее, и проще.

НЕ AMD И НЕ NVIDIA

Совсем недавно свет увидела инновационная разработка под названием Lucid Hydra. Все бы ничего, но она значительно расширяет выбор связок видеокарт: возможна работа не только разных моделей, но и видеокарт от разных производителей. Lucid Hydra производится по 65 нм техпроцессу и поддерживает работу связки из четырех графических ускорителей. Чип полностью совместим с DirectX 11 и Windows 7. Lucid Hydra поддерживает три режима работы: A-mode (связка из видеокарт AMD), N-mode (связка из видеокарт NVIDIA) и X-mode (связка из видеокарт NVIDIA и AMD). Пока в магазинах можно найти лишь одну материнскую плату с новым чипом – MSI Big Bang Fuzion, по цене примерно $350. Что касается результатов тестов, то они не очень впечатляют. Лучшие результаты (сопоставимые с CrossFire) чип показывает в режиме A-mode. В режиме N-mode довольно заметны провалы производительности в сравнении с SLI, X-mode также не может похвастаться выдающимися результатами. Что ж, нам остается только ждать новых доработанных версий Lucid Hydra.

ГИБРИДНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Кроме полноценных версий SLI и CrossFire существуют также и «гибридные» решения: NVIDIA Optimus (в прошлом известная как Hybrid SLI) и Hybrid CrossFire. Несмотря на поддержку технологий некоторыми настольными чипсетами, наибольшее распространение они получили в мобильном сегменте. Их особенностью является возможность одновременной работы дискретного и интегрированного видеочипов. Прибавка в скорости не столь значительна, однако гораздо важнее то, что существует возможность переключения между ядрами в зависимости от выполняемых задач. При серфинге в Сети можно использовать встроенный видеочип, а в играх – дискретное ядро. Совсем не странно, что технологии нашли свое место именно в сегменте ноутбуков: тут вопрос энергопотребления стоит достаточно остро, и на этом фоне «гибриды» выглядят разумным решением.

Автор:
Олег Коленченко

ПРОДОЛЖАЯ ПУТЬ

ИНТЕРФЕЙС SATA 6 GBIT/S

Сегодня Serial ATA является самым распространенным интерфейсом передачи данных с таких устройств, как жесткие и оптические диски. Он пришел на смену интерфейсу ATA, получившему впоследствии название Parallel ATA, в 2003 году и с тех пор занимает основное место в компьютерных системах.

Сначала о прошлом. SATA первой ревизии (SATA-150) поднял скорость передачи данных на новый уровень по сравнению с PATA. Интерфейс обеспечивает теоретическую пропускную способность до 1.5 Гбит/с. На деле же передача данных проходит со скоростью около 1.2 Гбит/с, что связано с использованием избыточного кодирования типа 8B/10B. Другими словами, 8 бит полезной информации кодируются 10 битами. Параллельный интерфейс передачи данных был заменен последовательным. В теории такой ход можно посчитать шагом назад, но все недостатки были скомпенсированы работой на высокой частоте. Интересным нововведением стала технология AHCI (Advanced Host Controller Interface). AHCI представляет собой особый механизм подключения устройств, который обеспечивает расширенный функционал, включающий Hotplug и NCQ (Native Command Queuing). Технология Hotplug, также известная как «горячая замена», позволяет заменять устройства в системе в рабочем режиме, то есть не выключая компьютер. Что касается NCQ, то эта функция направлена на повышение быстродействия жестких дисков, подключенных посредством SATA. При использовании NCQ устройство может принимать одновременно несколько команд и изменять порядок их обработки. При этом головки жесткого диска совершают меньше перемещений, что увеличивает скорость работы и так или иначе содействует более продолжительной жизни дисковой подсистемы. Эти технологии стали неотъемлемым атрибутом всех версий SATA. Пару слов о подключении. В связи с кардинальными изменениями, 40-пиновый кабель PATA был заменен 7-пиновым. Кроме того, SATA использует 15-пиновый кабель питания. Как ты мог понять, SATA первой ревизии положил основу всему дальнейшему развитию интерфейса.

SATA 3 Gbit/s (SATA-300), второе поколение интерфейса, поднял планку скорости передачи данных на новый уровень. В то же время, SATA-300 не принес каких-либо революционных изменений. Перед инженерами, прежде всего, стоял вопрос о повышении надежности и оптимизации обработки команд. Также стоит отметить, что изменения были сделаны с оглядкой на серверные системы. Функционируя на повышенной частоте, SATA-300 обеспечивает пропускную способность до 300 Мбайт/с. Может возникнуть вопрос: если жесткие диски не могли использовать всю пропускную способность SATA-150, то зачем ее снова увеличивать? Дело в том, что при использовании SATA-300 существует возможность подключения нескольких жестких дисков на один порт. Что касается Hotplug и NCQ, то эти технологии получили дальнейшее развитие. Интересно, что вторая ревизия SATA обратно совместима с первой. На одних жестких дисках необходимо было вручную переключать специальный джампер, другие же способны были менять режимы автоматически. Стоит поблагодарить за это разработчиков: обратная совместимость избавила пользователей от многих проблем.

В 2008 году SATA-IO – организация, занимающаяся разработкой стандарта SATA, – окончательно утвердила спецификации интерфейса третьего поколения. 27 мая 2009 года SATA 6 Gbit/s был официально представлен. Его пропускная способность была вновь увеличена – до 600 Мбайт/с. При этом сохранилась совместимость с первой и второй ревизиями SATA. Была обновлена и технология NCQ: в ее активе появились новые команды, оптимизирующие работу с «тяжелыми» видео- и аудиофайлами. Функция NCQ Management призвана улучшить производительность через оптимизацию работы с несколькими очередями команд. Также SATA-600 поддерживает новые разъемы. Один из них предназначен для оптических приводов сверхтонких ноутбуков, другой – для устройств, выполненных в форм-факторе 1.8 дюйма. Помимо всего, были улучшены возможности управления питанием.

Поговорим о практической части. Как показали недавние тесты SATA-600 винчестеров, какой-либо существенной прибавки в скорости по сравнению с SATA-300 мы не видим. Ситуацию могут исправить SSD-накопители, но и тут есть загвоздка: их контроллеры просто не способны работать со скоростями SATA-600. Еще одной интересной особенностью новинки является то, что на рынке нет чипсетов, способных работать с SATA-600. Ради поддержки интерфейса производители материнских плат вынуждены ставить дополнительные контроллеры от сторонних разработчиков. Впрочем, в скором времени поддержку SATA-600 принесет южный мост AMD SB850. Что касается Intel, то ее решения поддержку нового интерфейса обретут лишь с выходом 6-й линейки чипсетов. Можно с уверенностью сказать, что SATA продолжил свою эволюцию, но пройдет некоторое время, прежде чем мы увидим практическую пользу от нового стандарта.

ПЕРВЫЕ ЛАСТОЧКИ

Несмотря на то что SATA-600 был представлен в мае 2009 года, первые жесткие диски с этим интерфейсом появились лишь спустя несколько месяцев. Первопроходцем стало решение от компании Seagate – Barracuda XT. Винчестер выполнен в форм-факторе 3.5 дюйма и имеет объем 2 Тбайт. Скорость вращения шпинделя составляет 7200 об/мин. Жесткий диск состоит из четырех пластин емкостью 500 Гбайт каждая, а объем буфера равен 64 Мбайт. Цена решения отнюдь не отличается демократичностью: продавцы просят за винчестер не менее 300$. Компания Western Digital также не оставила без внимания новый интерфейс и представила терабайтный винчестер серии Caviar Black, оснащенный SATA-600. Жесткий диск WD также оснащен буфером объемом 64 Мбайт, и скорость вращения шпинделя составляет 7200 об/мин. От решения Seagate продукт WD выгодно отличает цена, не превышающая отметку $130.

ЧТО ТАКОЕ ESATA?

eSATA можно охарактеризовать как интерфейс SATA для внешних устройств, разработанный в 2004 году. eSATA выступает как альтернатива интерфейсам USB и FireWire и имеет ряд преимуществ. С момента выхода он был самым быстрым внешним интерфейсом, превосходя по возможностям USB 2.0, однако сейчас уступает скоростям USB 3.0. Максимальная длина кабеля eSATA составляет 2 метра. Интерфейс поддерживает функцию Hotplug. Есть у eSATA и один неприятный момент: он требует наличия двух кабелей, поскольку по одному кабелю могут передаваться лишь данные. Следовательно, второй из них отвечает за питание. Впрочем, существует доработанный стандарт Power eSATA. Его разъем совмещает в себе eSATA и USB, тем самым позволяя передавать данные и питание по одному кабелю.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 16 февраля 2010 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-750 (2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	7000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 Rev. B (120 мм, 1300 об/мин)	2000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D (Intel P55+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	5800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4800
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	15500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	16782	Call of Duty 5, 1920x1200	67
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	99,5		

46 700 РУБ.

Процессоры Core i5-750 отлично себя зарекомендовали, платформа получилась производительной и, самое любопытное, конкурентоспособной в плане цены. ASUS P7P55D как нельзя кстати подойдет на роль основы, но если ты богатенький буратино, можешь потратиться на мощнейшую Sabertooth 55i, отличающуюся высочайшим качеством и внушительным разгонным потенциалом.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (3,0 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 Rev. B (120 мм, 1300 об/мин)	2000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair III Formula (AMD 790FX+SB750, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	6300
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4800
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	15500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	6800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	15604	Call of Duty 5, 1920x1200	68
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	102,1		

46 400 РУБ.

За охлаждение Phenom II X4 945 по всем статьям ответит кулер Scythe Mugen 2 Rev. B. Будь уверен, со своей задачей он справится. Перед тобой один из лучших в своем классе. Для полного счастья остается добавить Radeon HD 5870, при необходимости/возможности – просто добавь вторую.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q8400 (2,66 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x2 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	5200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermaltake V1 AX (110 мм, 1300-2000 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5Q3 (Intel P45+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	4200
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	7600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3400
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1000
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10348	Call of Duty 5, 1920x1200	52
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	70,0		

29 200 РУБ.

4 ядра Core 2 Quad все еще способны задать жару, пыл его остудит достаточно недорогой, но эффективный Thermaltake V1 AX с алюминиевыми ребрами. 1 Тбайт пространства должно хватить на первое время, а в качестве диска для мультимедийной библиотеки можно будет докупить винчестер на 1.5 Тбайта.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 925 (2,8 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermaltake V1 AX (110 мм, 1300-2000 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X+SB750, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4400
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	7600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3400
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1000
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	10958	Call of Duty 5, 1920x1200	55
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	80,1		

29 200 РУБ.

Как ни странно, но до сих пор Radeon HD 4890 является наиболее разумным выбором за свои деньги, обеспечивающим высокую производительность в современных приложениях. Альтернативой можно назвать Radeon HD 5770 – данная модель дешевле и медленнее, но зато поддерживает DX10. Выбор за тобой.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7400 (2,80 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	3600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Katana III (92 мм, 300-2500 об/мин)	1000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-EP43-UD3L (Intel P43+ICH10, 4 DDR2, PCI-E, RAID, USB, 24+4 pin, ATX)	2900
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, CL6)	2900
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5770 Play! 1 Гбайт (GDDR5)	6200
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3400
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1000
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9136	Call of Duty 5, 1920x1200	38
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54,6		

21 950 РУБ.

Чтобы играть в современные игры, необязательно разоряться на железо, достаточно сбалансированно подобрать компоненты. Наконец-то свое место в конфигурации GeForce GTX 260 уступила... Radeon'ам. И когда мы дождемся от NVIDIA чего-то нового? Ну а пока суд да дело, ставим Radeon HD 5770 и радуемся.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 620 (2,60 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Katana III (92 мм, 300-2500 об/мин)	1000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA785GM-US2H (AMD 785G+SB710, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, CL6)	2900
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5770 Play! 1 Гбайт (GDDR5)	6200
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3400
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1000
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance	9360	Call of Duty 5, 1920x1200	35
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54,7		

21 750 РУБ.

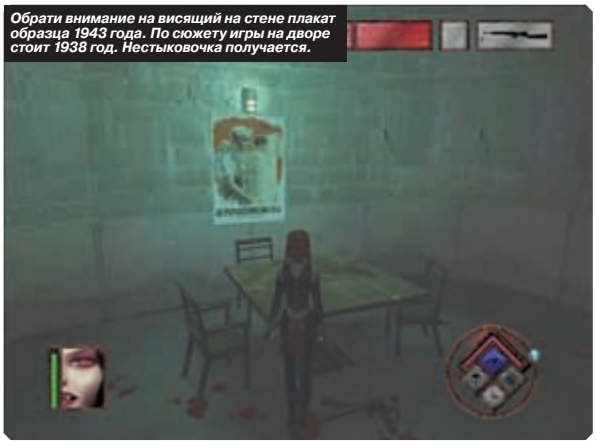
Берем 4-ядерный Athlon II X4 620, ставим приличное охлаждение, разгоняем и получаем отличную систему для любых целей. Для нормальной работы потребуется не менее 4 Гбайт ОЗУ, 800 МГц вполне хватит. Все это можно вместить в компактный корпус благодаря тому, что GIGABYTE GA-MA785GM-US2H Micro ATX формата.

Автор:
Борис Соколов

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
В этот раз выбор главной игры месяца проходил под девизом «на безрыбье и рак рыба». И вот почему. Считается, что самый скудный на релизы месяц – январь. Народ медленно отходит от празднования Рождества и Нового года и тратит все свободное время на игры, купленные в ноябре-декабре. Поэтому издательства стараются придержать выход своих главных блокбастеров до более благоприятных с коммерческой точки зрения времен. Но вот парадокс: среди тоненького январского ручейка релизов процент хитов намного выше, чем в широкой апрельской речке. Из достаточно внушительного списка разношерстных продуктов трудно было выбрать победительницу. О великолепных Expendable и Tropico мы уже писали прежде. Как бы ни был хорош мотосимулятор Superbike World Championship, на звание главной игры месяца он не тянет. Postal 2 была популярна в России, но не пользовалась успехом в западных странах. В конечном итоге выбор пал на BloodRayne. Да, мы знаем, что творение Terminal Reality вышло на PlayStation 2, Xbox и GameCube еще в октябре 2002 года. Но ничего не поделаешь: при отсутствии чистокровных PC-игр приходится довольствоваться консольным портом.

Борис Соколов,
редактор рубрики



Обрати внимание на висящий на стене плакат образца 1943 года. По сюжету игры на дворе стоит 1938 год. Нестыковочка получается.

Здоровье почти на нуле. Надо срочно полакомиться живительной кровушкой.

ЖАНР: Action **ИЗДАТЕЛЬ:** Majesco Entertainment **РАЗРАБОТЧИК:** Terminal Reality
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два CD **ДАТА ВЫХОДА:** 29 апреля 2003 года

BLOODRAYNE

КРОВОПИЙЦА

Героем романа братьев Вайнеров «Эра милосердия» и фильма «Место встречи изменить нельзя» Глеб Жеглов сказал очень интересную фразу: «Неслыханных преступлений не бывает. Каждый раз что-то подобное где-то когда-то с кем-то уже было. На том наш брат сыщик и стоит – на сходности обстоятельств, на одинаковых мотивах, на уловках одного покроя…». Данный принцип можно смело применять и к компьютерным играм: абсолютно оригинальных проектов не существует, разработчики частенько черпают интересные идеи у своих коллег. Другой вопрос, насколько удачно им удается совместить все заимствования «под одной крышей»? У авторов BloodRayne это получилось мастерски.

ТАЙНЫ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА

Итак, начнем с сюжета. Представь себе гремучую смесь из фильмов «Блэйд», «Индиана Джонс» и игровой серии Resident Evil: битва вампира-полукровки со своими породистыми собратьями, вырвавшаяся на свободу опасная инфекция, превращение людей в живых мертвецов, мистические артефакты и помешанные на оккультных делах фашистские ученые. Главная героиня игры – фигуристая рыжеволосая дампирша (*вампирша-полукровка. – Прим. ред.*) Рейн. Девушка даже не помнит дату своего рождения (то ли 1915, то ли 1916 год). Но зато она точно знает, что ее мать была изнасилована вампиром по имени Кагани, и жаждет мести.
События игры стартуют в 1933 году. В штате Луизиана происходит что-то сверхъестественное. Борющаяся со всякой нечистью тайная организация «Бримстоунское общество» посылает на разведку двух своих агентов: юную Рейн и ее наставницу Минс. Небольшой городок Мортон заполонили паукообразные существа, а местные жители превратились в зомби. Уцелело лишь несколько человек. Разобравшись с копошащейся под ногами мелочовкой, героиня разрезает на части здоровенную маму-паучиху и достает из ее туши человеческое ребро. А ребро-то не простое, а… (чуть было не написал «золотое») волшебное. Рейн втыкает эту штуковину в свое тело и постепенно теряет сознание. Сквозь пелену тумана она видит, как стоящий над ней офицер немецкой армии произносит какую-то абракадабру, и ребро плавно перемещается в его руку. Что еще

НАСТУПЛЕНИЕ ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

Героиня BloodRayne довольно быстро завоевала большую популярность среди геймеров. В проводимых различными журналами и интернет-изданиями конкурсах красоты она частенько занимала высокие места. В октябрьском выпуске американского журнала Playboy за 2004 год опубликовали изображения самых красивых женских персонажей из компьютерных и видеоигр. Среди них была и сексапильная дампирша. Телеканал MTV2 приготовил сюрприз для фанатов игры. 18 сентября 2004 года в программе Video Mods состоялась премьера клипа на песню Evanescence «Everybody's Fool» с нарезками кровавых баталий из BloodRayne 2.

за фокусник в кожаном плаще? Зачем ему понадобился этот артефакт? Какой чудовищной силой он обладает? Сплошные загадки.

Докопаться до истины удалось в 1938 году. Оказывается, фашисты создали «Отдел по борьбе с призраками». Руководит им некий Юрген Вульф – тот самый фокусник в кожаном плаще. Вот уже несколько лет его подручные ищут по всему свету части тела величайшего арийского воина Белиара. Если Юрген Вульф соберет вместе все артефакты и проведет специальный ритуал, то весь мир погрузится в пучину хаоса.

ЛУИЗИАНСКОЕ ИСПЫТАНИЕ

По мере развития событий игрока ждет несколько интересных сюрпризов. Тут тебе и встреча с вампиром-мутантом, и чудесное «воскрешение» погибшей в 1933 году наставницы Минс, и сражение с великим воином Белиаром. Главное – запастись терпением и пройти уровни в Луизиане. Дело в том, что первая глава чертовски скучна. Беготня по линиям электропередач и прыжки с крыши одного затопленного дома на другой очень быстро надоедают. Поединки с заторможенными пауками-переростками навевают тоску. Ничуть не лучше скоротечные сражения с тупоголовыми аборигенами-зомби, вооруженными ружьями. Финальная схватка с боссом уровня – мамой-паучихой – вызывает зевоту. Но стоит перенестись на пять лет вперед и очутиться на секретной фашистской базе в Аргентине, как игра вцепляется в тебя мертвой хваткой и не отпускает вплоть до финальных титров. Оказывается, для поднятия интереса надо всего-навсего оставить героиню в одном помещении с десятком-другим немецких солдат и разрешить ей кромсать врагов на мелкие кусочки. Оторваться от экрана очень сложно.

РУКИ-НОЖНИЦЫ

Стоит появиться новой порции противников, как Рейн из хрупкой девушки превращается в совершенную машину для убийства. Ее основное оружие – прикрепленные к запястьям длинные лезвия. Несколько элегантных взмахов руками – и на теле противника не остается ни одного живого места. Оставшиеся без конечностей солдаты напоминают куриц с отрубленными головами: пару секунд они в агонии ковыляют по уровню, заливая фонтанами крови пол и стены. Со временем героиня осваивает новые, более сложные приемы: рубит клинками наотмашь, бьет с разворота, делает сальто назад, наносит удары ногами и тому подобное. Понятно, почему сотрудники Terminal Reality назвали свое творение BloodRayne, а не как-то иначе.

Довольно быстро в арсенале появляются трофейные пистолеты, автоматы, пулеметы, гранаты и даже панзерфаусты. Девушка лихо стреляет сразу из двух стволов (исключение – тяжелое оружие, которое приходится держать в обеих руках). Как только заканчиваются патроны, одна пара пушек автоматически меняется на другую. А еще в запасе есть гарпун. С его помощью Рейн притягивает к себе противников и высасывает из них кровь. Пользоваться им не всегда удобно. В горячке боя намного проще запрыгнуть на стоящего поблизости врага и вцепиться зубами в его шею. Высосанная кровушка восстанавливает пошатнувшееся здоровье. Принял на грудь сто грамм красненькой – и от ран не осталось и следа.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

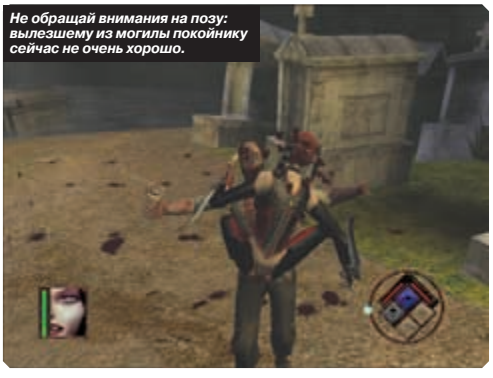
Играть в BloodRayne так же утомительно, как рубить дрова. Размяться немного – да. Но вкалывать… За какие такие грехи? Идея, что можно набрасываться на людей, высасывать кровь и бросаться на следующего, понятна в первые минуты игры. Занятно, а дальше что? А дальше разработчики ничего не предлагают, кроме сотен врагов на повторяющихся ландшафтах. Изредка подсовывают «головоломки» (именно в кавычках) – например, найти зарядное устройство к испорченному лифту (когда просят сделать это в третий раз, закипаешь) или отыскать вход в комнату, стоя по колено в воде.

«Страна игр» №11(140) 2003, оценка 6.5 из 10

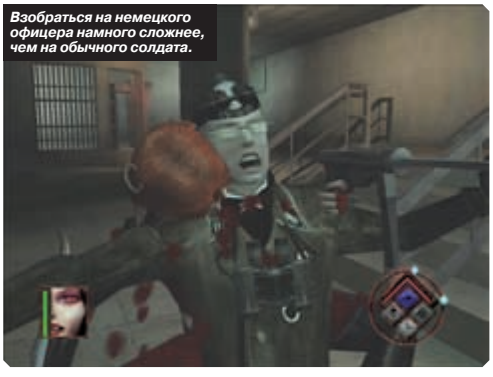
МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

BloodRayne для PC – беспардонная смесь фильмов «Блэйд» и «Матрица» со здоровенными кусками из Return to Castle Wolfenstein, доведенная до отличной кондиции. Звезда игры, сексуальная героиня Рейн, наполовину человек, наполовину вампир, работает на секретную организацию под названием Бримстоунское общество и разрушает зловещий нацистский заговор. Графический движок позволяет выводить на экран с десяток врагов. Поединки часто превращаются в кровавую баню с пусканием кишок, отрезанием конечностей, заляпанными кровавыми пятнами полами и стенами.

Сайт IGN, оценка 7.3 из 10



Не обращай внимания на позу: вылезшему из могилы покойнику сейчас не очень хорошо.

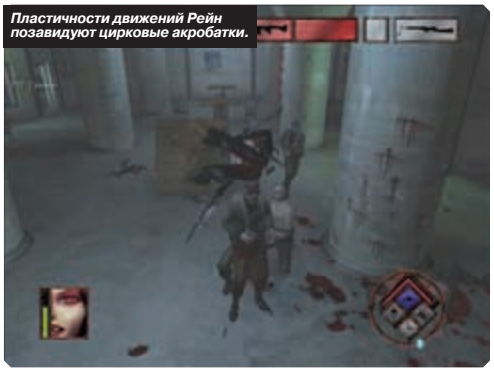


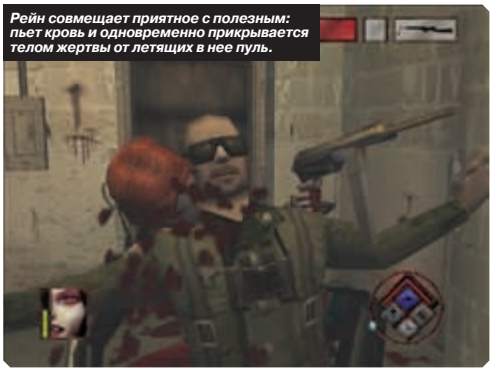
Взобраться на немецкого офицера намного сложнее, чем на обычного солдата.

БУМАЖНАЯ КРОВОПИЙЦА

Компания Echo 3 Worldwide выпустила серию комиксов по мотивам дилогии BloodRayne. Первый номер под названием BloodRayne: Skies Afire появился в продаже в октябре 2004 года. Кстати, на просторах Интернета без проблем можно найти русскую версию. К настоящему моменту вышло больше полудюжины графических новелл. Над выпусками работали известные в мире комиксов специалисты. Сценарий написал Стивен О'Коннел (Steven O'Connell), карандашные контуры выполнил Романо Моленаар (Romano Molenaar), а чернильную заливку сделал Марко Галли (Marco Galli).

Еще пара ударов, и босс уровня свалится на пол.


Пластичности движений Рейн позавидуют цирковые акробатки.


Рейн совмещает приятное с полезным: пьет кровь и одновременно прикрывается телом жертвы от летящих в нее пуль.

А еще у Рейн есть четыре сверхспособности. В состоянии Blood Rage она напоминает опившегося настойкой мухомора берсерка. Ее удары сильны и точны, движения стремительны, и она почти не чувствует боли. Aura Vision сродни прибору ночного зрения. В этом режиме можно разглядеть спрятавшихся врагов и отыскать дорогу к цели. Dilated Vision становится доступным во второй главе и представляет собой банальное замедление времени: пока противник делает один шаг, рыжая бестия успевает пробежать с десяток метров. Последняя способность под названием Extruded Vision открывается после того, как героиня находит глаз Белиара. Рейн, как заправский снайпер, отстреливает противников на дальнем расстоянии.

С МИРУ ПО НИТКЕ

Если отбросить в сторону эмоции и разобрать геймплей по полочкам, то понимаешь, что, как и в случае с сюжетом, разработчики позаимствовали ряд идей из многих популярных игр. Классический вид от третьего лица и акробатические трюки в исполнении героини заставляют вспомнить о сериале Tomb Raider. Мы уже не говорим о схожих чертах (точнее, окружностях) во внешности Рейн и Лары Крофт. Замедление времени очень сильно напоминает bullet time из Max Payne. Только в BloodRayne нет никаких ограничений на его использование. Механика рукопашных боев создавалась явно с оглядкой на Severance: Blade of Darkness, Rune и Die by the Sword.

Это далеко не все. Внимательные геймеры заметят несколько более мелких заимствований. Взять для примера гарпун, которым Рейн притягивает к себе немецких солдат. Кажется, точно такой же был у Скорпиона из Mortal Kombat. Присмотрись к дизайну боевых роботов. Не удивимся, если кто-то из сотрудников Terminal Reality является поклонником сериала MechWarrior. Или возьмем разбивание давших трещину стен: мы видели этот трюк еще в старичке Duke Nukem 3D, только сейчас вместо снарядов используются бронебойные каблуки.

НЕСКОЛЬКО ЭЛЕГАНТНЫХ ВЗМАХОВ РУКАМИ – И НА ТЕЛЕ ПРОТИВНИКА НЕ ОСТАЕТСЯ НИ ОДНОГО ЖИВОГО МЕСТА.

КТО УСПЕЛ, ТОТ И СЪЕЛ

Семь лет назад многие критики обвиняли разработчиков в отсутствии оригинальности и сознательно занижали итоговую оценку. Однако в подобном «плагиате» нет ничего плохого. Представь себе художника, который привез из различных частей света огромное количество разноцветных камушков, отшлифовал их, аккуратно подогнал друг к другу. В итоге у него получилась великолепная фреска. Разве стоит его ругать за то, что он путешествовал по континентам и поднимал подходящий рабочий материал с уличных мостовых, а не выпекал камни в печи? Если залпом пройти все игры-первоисточницы, ты вряд ли получишь столько же удовольствия, сколько от BloodRayne. Важен конечный продукт, а не его составные части. ■

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!
GamePost

реклама

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ

Dragon Age [DVD-Box, русская версия]

990 р.

Silent Hill Home-coming [DVD Box, EURO]

990 р.

FIFA 10 [DVD-Box, русская версия]

990 р.

* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Возможность доставки в день заказа

Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

МНОГОСТАНОЧНИКИ ИЗ ТЕХАСА

ИСТОРИЯ TERMINAL REALITY

Вы никогда не обращали внимания на то, что многие известные компании становятся заложниками одного-единственного жанра? Стоит разработчикам прославиться на весь мир с каким-нибудь хитом, как у них тут же появляется боязнь осваивать новые направления. id Software и Infinity Ward штампуют только шутеры от первого лица, Piranha Bytes промышляет исключительно ролевками, а The Creative Assembly после успеха Shogun: Total War сосредоточилась на одних стратегиях. Впрочем, так бывает далеко не всегда. Герои сегодняшнего номера – многостаночники. За время своего существования Terminal Reality выпустила не только качественные экшны, но и гонки, и даже авиасимуляторы.

БАКАЛАВРЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

В октябре 1994 года 24-летний Марк Рэндел (Mark Randel) и 27-летний Бретт Комбс (Brett Combs) открыли в Льюисвилле (небольшой город в штате Техас, в 20 минутах езды на машине к северу от Далласа) студию Terminal Reality. Рэндел занял пост президента, а Бретт Комбс стал вице-президентом. Оба не были новичками в игровой индустрии. Марк начал программировать коммерческий софт в возрасте 15 лет. В 1991 году он присоединился к Bruce Artwick Organization и три года проработал над сериалом Microsoft Flight Simulator. В 1994 году он окончил электротехнический факультет Иллинойсского университета с двумя научными степенями (бакалавр и магистр), после чего переехал из Чикаго в Даллас. Второй основатель, Бретт Комбс, в юности занимался продажей программного обеспечения. Девизом его фирмы Outhouse Software была дерзкая фраза «если вам не нравится наше дерьмо, не покупайте его». Получив диплом бакалавра в области бухучета и экономики, он устроился работать бухгалтером в издательство Mallard Software. Вскоре его повысили до вице-президента по директ-маркетингу, а затем до должности генерального директора. С 1991 по 1993 год компания выпустила четыре игры: авиасимуляторы Sound, Graphics & Aircraft Upgrade for Microsoft Flight Simulator, San Francisco: Scenery for Microsoft Flight Simulator v.5.0, стратегию Lunar Command и экшн Fast Action Paq.

КОМПАНИЯ ЗА ТЫСЯЧУ БАКСОВ

У компаньонов было 1000 долларов на двоих и большое желание добиться успеха. Первым офисом стала квартира Бретта Комбса. Именно в ней создавался дебютный проект компании – футуристический экшн в духе Descent под названием Terminal Velocity. Приглашенные в студию разработчики первые четыре месяца не получали зарплаты. Наконец парни показали наброски своим коллегам из 3D Realms Entertainment. Впечатленный игрой президент компании Джордж Бруссард (George Broussard) помог не только с финансированием, но и с недостающими кадрами. К команде Марка Рэндела и Бретта Комбса присоединились авторы Rise of the Triad: Dark War дизайнер Джозеф Селински (Joseph Selinske), программист Марк Дочтерман (Mark Dochtermann), дизайнеры Стивен Хорнбэк (Stephen A. Hornback) и Джеймс Стори (James Storey). Разработка проекта закончилась в апреле 1995 года. Цифровую версию игры распространяла Apogee Software, коробочную – издательство US Gold.

Глава Terminal Reality Марк Рэндел.

Вице-президент компании Бретт Комбс.

Terminal Velocity отличалась от других игр необычайно огромными трехмерными уровнями.

Fly! высоко оценили любители гражданских авиасимуляторов.

Nocturne – одна из самых стильных игр конца 90-х годов.

Осенью Terminal Reality создала на деньги Microsoft Corporation экшн Furyi. В течение следующих двух лет в сотрудничестве с корпорацией Билла Гейтса (Bill Gates) вышли еще четыре продукта: экшн Hellbender, гонки CART Precision Racing, Monster Truck Madness и Monster Truck Madness 2.

САМОЛЕТЫ, МАШИНЫ И ОБОРОТНИ

В январе 1998 года Terminal Reality совместно с Epic Games, Ritual Entertainment, 3D Realms Entertainment, PopTop Software и Edge of Reality основали издательство Gathering of Developers. Вошедшему в состав директоров Бретту Комбсу пришлось работать на два фронта. Компания заключила контракт на создание двух игр: авиасимулятора Fly! и хоррор-экшна Nocturne. Для обоих проектов были созданы новые графические движки. Вышедшая в августе 1999 года Fly! использовала Photex 3 Engine, а появившийся в продаже двумя месяцами позже Nocturne – Dark Movie.

УВЕ БОЛЛ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

В августе 2003 года студия Boll KG приобрела у издательства Majesco Entertainment права на экранизацию BloodRayne. Сценаристка Жиневьева Тернер (Guinevere Turner) перенесла действие в Румынию XVIII века. От игры в фильме остались лишь имена некоторых персонажей, три артефакта, да упоминание Бримстоунского общества. Немецкий режиссер Уве Болл (Uwe Boll) выбил под проект 25 миллионов долларов и собрал громкий по именам актерский состав: Кристанна Локен (Kristanna Loken), Майкл Мэдсен (Michael Madsen), Мишель Родригес (Michelle Rodriguez), Бен Кингсли (Ben Kingsley) и Билли Зейн (Billy Zane). Однако это не спасло его от провала. Премьера состоялась 25 октября 2005 года. Фильм собрал в США 2.4 миллиона долларов плюс 1.2 миллиона в странах Европы. До России лента добралась 16 февраля 2006 года и собрала внушительную по сравнению с другими странами кассу в один миллион долларов. Для съемок продолжения Уве Болл умудрился выбить 10 миллионов долларов. Низкопробный фильм миновал кинотеатры и вышел сразу на DVD. Однако немецкий режиссер не унывает и планирует выпустить в этом году третью часть.

По мотивам фильма «Ведьма из Блэр» вышло три игры. Одна из них – Blair Witch, Volume I: Rustin Parr.

Рейн образца 2003 года.

В 2000 году Terminal Reality совместно с Gathering of Developers выпустили Fly! 2K, автосимулятор 4x4 Evolution и созданную на базе Dark Movie страшилку Blair Witch, Volume I: Rustin Parr. В следующем году вышли 4x4 Evo 2 и Fly! II. На этом сотрудничество с Gathering of Developers закончилось. В конце сентября компания объявила, что их новый проект BloodRayne будет издавать Majesco Entertainment.

NOCTURNE 2 ПРЕВРАЩАЕТСЯ В BLOODRAYNE

После расставания с Gathering of Developers руководство Terminal Reality оказалось в довольно непростой ситуации. Сотрудники компании долгое время корпели над новым движком Infernal, а затем над продолжением Nocturne. Дизайн игры был почти полностью готов. Параллельным курсом совместно с киношными специалистами из Dimension Films и Collision Entertainment шли работы над экранизацией первой части.

Из-за размолвки ситуация изменилась. Правами на торговую марку Nocturne владело издательство, соответственно, о второй части можно было забыть. Как быть? Руководство компании нашло блестящее решение – взять второстепенную героиню из Nocturne и создать с ее участием новую игру. Так консультирующая сверхсекретную организацию Spookhouse темноволосая дампирша Светлана Лупеску превратилась в работающую на Бримстоунское общество рыжую бестию Рейн. По сравнению с Nocturne, авторы решили значительно ускорить геймплей. Слово ведущему дизайнеру Джо Вамполу (Joe Wampole): «Нас вдохновили «Матрица» и «Блэйд». Эти фильмы появились приблизительно в одно и то же время и ознаменовали собой новую эпоху в создании экшн-фильмов. Их герои – сверхлюди, выполняющие невозможные акробатические трюки и сражающиеся с множеством врагов. Вы смотрите на них и говорите себе: «Я тоже хочу так уметь!». Мы решили сделать игру, в которой обычному человеку предстанет такая возможность».

БОЛЬШЕ «СМЕРТЕЛЬНОЙ ЭРОТИКИ»

За время создания проекта во внешности главной героини произошел ряд серьезных изменений. С самого начала разработчики хотели сделать так, чтобы Рейн выглядела одновременно угрожающе и сексуально. На самых ранних скриншотах и артвоках мы видим затянутую в кожаную одежду стройную рыжеволосую бестию с большой грудью, увешанную с ног до головы холодным и огнестрельным оружием. Но есть кое-какие различия. Например, прическа. Раньше Рейн не ходила с распущенными волосами, а собирала их в два маленьких пучка: со стороны они напоминали небольшие рожки. Вырез на груди на первых порах был намного скромнее, а одежда полностью прикрывала живот.

После нескольких показов игры участникам фокус-групп дизайнеры пришли к выводу, что героиня должна быть еще более чувственной и сексуальной. Оказывается, потенциальным покупателям (мужчинам в возрасте от 17 до 34 лет) нужно больше «смертельной эротики». Вырез на груди увеличился, пупок оголился, черты лица стали более женственными.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ СПАД

К сожалению, после выхода BloodRayne разработчики не смогли развить достигнутый успех. Вышедшая в 2004 году вторая часть сериала оказалась слабее оригинала. Не добились большого успеха и другие проекты компании: Maximum Racing, RoadKill, Blowout, Re-Mission, SpyHunter: Nowhere to Run получили от игровой прессы довольно средние оценки. Не стали сверхпопулярными созданные по мотивам голливудских фильмов Aeon Flux и Ghostbusters: The Video Game. Будем надеться, что это всего лишь затяжная передышка перед стремительным штурмом новых высот. ■

Ghostbusters: The Video Game – последнее творение Terminal Reality.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

5 ЛЕТ НАЗАД

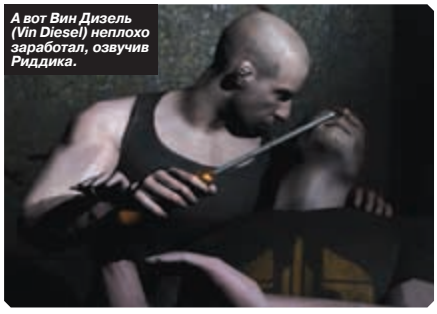
На пиршестве для геймеров E3 1998 шутер Prey, повествующий о войне чероки с инопланетянами, считался одним из главных блюд. Все ждали рождения нового великого FPS, однако 3D Realms неожиданно заморозила перспективный проект. Как рассказывает глава студии Джордж Бруссард (George Broussard), с игрой вечно возникали проблемы: то концепция подвисала, то движок «барахлил». В конце концов, компания решила сосредоточить свои силы на Duke Nukem Forever и забыть о Prey до лучших времен. Что ж, лучшие времена настали в апреле 2005 года. Prey был высвобожден из камеры криогенной заморозки. Доктора из 3D Realms не желали больше иметь дела с пациентом и передали Prey толковым специалистам из висконсинской студии Human Head (экшн-вестерн Dead Man's Hand). Игра вышла летом 2006 года. А вот Duke Nukem Forever мы так и не дождались. ■

Свыше миллиона копий Prey разошлось по свету.

ИГРЫ ТЕРЯЮТ ГОЛОС?

Между игровыми издательствами и американской Гильдией киноактеров (SAG) возник спор. Лицедеи, озвучивающие твоих любимых героев, зарабатывали сущие копейки. В трудовом контракте между игровыми издательствами и Гильдией киноактеров прописан лишь минимальный размер оплаты. Актеры, предоставляющие свои голоса, получали разовый, весьма скромный гонорар и потом, когда игра расходилась безумным тиражом, кусали локти с досады. Не удивительно, что они захотели получать хотя бы мизерный процент с дохода игры.

Срок действия контракта подошел к концу, настала пора пересматривать его условия, однако издательства не были заинтересованы в выплате отчислений. В ответ актеры пригрозили забастовкой: мол, не пойдете навстречу, мы на время откажемся участвовать в озвучивании игр. Угроза возымела действие, и актерам были предложены лучшие условия оплаты. ■


А вот Вин Дизель (Vin Diesel) неплохо заработал, озвучив Риддика.

ELIXIR БОЛЬШЕ НЕТ

Британская Elixir Studios прекратила свое существование. Все сотрудники уволены, финансовые операции прекращены, двери компании закрыты. Elixir Studios была основана в 1998 году талантливым Демисом Хассабисом (Demis Hassabis), лучшим учеником Питера Молине (Peter Molyneux). Молодой парень создал амбициозную стратегию Republic: The Revolution и занятный симулятор злодея Evil Genius. Обе игры Elixir Studios были тепло приняты критиками, но разошлись скромными тиражами. Компания привлекла финансирование со стороны и затеяла сиквел к Republic. Не сдюжила. Деньги кончились раньше, чем проект достиг альфы.

– Мы сделали все, что было в наших силах, но, очевидно, и этого недостаточно, – вздыхал Демис. – В нынешней игровой индустрии больше нет места для независимых студий-разработчиков, которые хотят работать над инновационными и оригинальными идеями. ■

Люди протестуют против закрытия Elixir.

10 ЛЕТ НАЗАД

РОК ОТ TRIBES 2

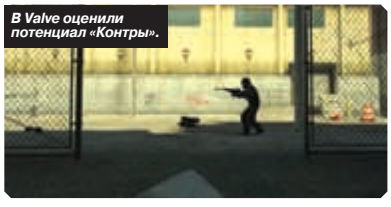
Хард-рок-группа Motley Crue, безумно популярная в 80-х годах XX века, согласилась предоставить несколько своих новых композиций для многопользовательского шутера Tribes 2. Никки Сикс (Nikki Sixx), басист и автор большинства песен группы, заявил, что пора знакомить геймеров с музыкой Motley Crue. Дескать, игровая индустрия активно развивается и глупо игнорировать ее запросы.

Шутер Tribes 2 увидел свет весной 2001 года. В саундтреке игры было пять композиций калифорнийских рокеров. Надо заметить, музыка отлично подходила к яростному, быстрому геймплею. ■

Motley Crue: фото для геймеров.

VALVE ЛЮБИТ «КОНТРУ»

Valve Software объявила об официальной поддержке популярного мода Counter-Strike. Студия пообещала включить версию 1.0 «Контры» в ближайший патч к шутеру Half-Life. Создатель Counter-Strike Мин Ли (Minh Le), также известный под псевдонимом Gooseman, сердечно поблагодарил Valve за помощь, как финансовую, так и в продвижении мода в массы. В том же году компания купила права на Counter-Strike и наняла Ли. Однако после того как разработка Counter-Strike: Source была прекращена, Gooseman покинул Valve. Сейчас он живет в Южной Корее и трудится над шутером Tactical Intervention. ■


В Valve оценили потенциал «Контры».

www.frsg.ru

ПЕРВЫЙ
АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ
ДЛЯ МОЛОДЕЖИ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
реклама

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. Я, Иван Гусев, сейчас нахожусь на фотоохоте в Африке. Вот уже второй день я сижу в засаде, пытаясь заснять спаривание тростниковых крыс. Это очень важно для африканской науки. Сейчас я лежу среди болотных кочек в маскировочном халате. Одной рукой держу бинокль, другой набираю этот текст на ноутбуке. Черт, я ненавижу тростниковых крыс! Почему эти твари не вылезают из своей норы и не начинают спариваться?! Ненавижу!
Кстати, дорогой читатель, гнев – не такое плохое чувство, как кажется. Давно хотел вас попросить: побольше жалуйтесь! На разработчиков, на издателей, на игры – да на все подряд. Потому что когда вы жалуетесь, и не просто так, а по делу, читать ваши письма очень интересно. Давайте вместе бичевать пороки игровой индустрии!

ПОЧЕМУ ИЗДАТЕЛИ ХОТЯТ БОЛЬШЕ ДЕНЕГ, А ЖУРНАЛИСТЫ НЕПРАВИЛЬНО ОЦЕНИВАЮТ ИГРЫ

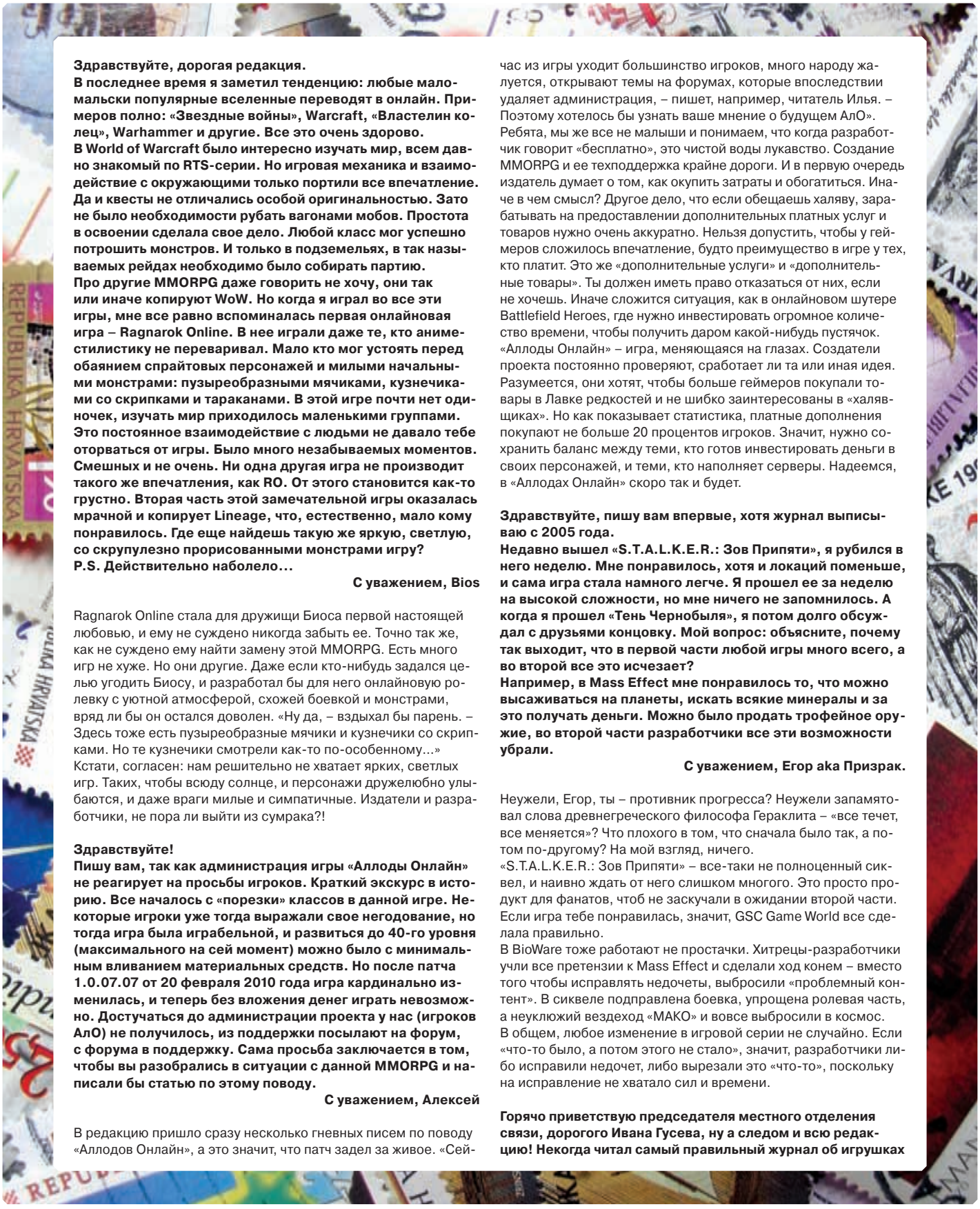
ПИСЬМО НОМЕРА

Уважаемая редакция «РС ИГР»! Мне 12 лет, но я очень люблю ваш журнал за интересные статьи. Пишу вам в первый раз. Конечно, пиратские игры незаконны. Но не у всех есть средства, чтобы купить лицензионный диск за 900-1500 и больше рублей. Особенно когда знаешь, что есть мошенники, продающие пиратские диски по цене лицензионных. Покупаешь пиратские копии за 100-200 рублей. Денег нет, а поиграть хочется. Особенно когда видишь, что даже милиционеры покупают пиратки. Может, лучше производителям диски продавать по меньшим ценам? Ведь все знают, что их изготовление очень дешево. Это не только мое мнение, но и всех ребят, которых я знаю! Пожалуйста ответьте мне. Таня.

В 12 лет все так просто. Так хочется подергать за рукав Самого Главного Начальника и сказать: «Дяденька, будьте скромнее, продавайте диски дешевле!» А дяденька вдруг за голову схватится: «Точно! Что же мы с людей последнее-то дерем? Ведь болванке этой рупь красная цена! Ну и разработчикам еще десятку надо, чтоб не сдохли с голоду. И мне пятачок – на водку. Вот и славно! Спасибо, девочка, наставила дурака на путь истинный».
Увы, подобные «рождественские истории» происходят только в сказках. А в жизни сидят дяденьки-директора в своих креслах и обсуждают, как поднять прибыль, сократив расходы. В этой игре геймер – всегда проигравший.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru



Здравствуйте, дорогая редакция.
В последнее время я заметил тенденцию: любые малобюджетные популярные вселенные переводят в онлайн. Примеров полно: «Звездные войны», Warcraft, «Властелин колец», Warhammer и другие. Все это очень здорово.
В World of Warcraft было интересно изучать мир, всем давно знакомый по RTS-серии. Но игровая механика и взаимодействие с окружающими только портили все впечатление. Да и квесты не отличались особой оригинальностью. Зато не было необходимости рубать вагонами мобов. Простота в освоении сделала свое дело. Любой класс мог успешно потрошить монстров. И только в подземельях, в так называемых рейдах необходимо было собирать партию.
Про другие MMORPG даже говорить не хочу, они так или иначе копируют WoW. Но когда я играл во все эти игры, мне все равно вспоминалась первая онлайновая игра – Ragnarok Online. В нее играли даже те, кто аниме-стилистику не переваривал. Мало кто мог устоять перед обаянием спрайтовых персонажей и милыми начальными монстрами: пузыреобразными мячиками, кузнечиками со скрипками и тараканами. В этой игре почти нет одиночек, изучать мир приходилось маленькими группами. Это постоянное взаимодействие с людьми не давало тебе оторваться от игры. Было много незабываемых моментов. Смешных и не очень. Ни одна другая игра не производит такого же впечатления, как RO. От этого становится как-то грустно. Вторая часть этой замечательной игры оказалась мрачной и копирует Lineage, что, естественно, мало кому понравилось. Где еще найдешь такую же яркую, светлую, со скрупулезно прорисованными монстрами игру?
P.S. Действительно наболело…

С уважением, Bios

Ragnarok Online стала для дружищи Биоса первой настоящей любовью, и ему не суждено никогда забыть ее. Точно так же, как не суждено ему найти замену этой MMORPG. Есть много игр не хуже. Но они другие. Даже если кто-нибудь задался целью угодить Биосу, и разработал бы для него онлайновую ролевку с уютной атмосферой, схожей боевкой и монстрами, вряд ли бы он остался доволен. «Ну да, – вздыхал бы парень. – Здесь тоже есть пузыреобразные мячики и кузнечики со скрипками. Но те кузнечики смотрели как-то по-особенному…» Кстати, согласен: нам решительно не хватает ярких, светлых игр. Таких, чтобы всюду солнце, и персонажи дружелюбно улыбаются, и даже враги милые и симпатичные. Издатели и разработчики, не пора ли выйти из сумрака?!

Здравствуйте!
Пишу вам, так как администрация игры «Аллоды Онлайн» не реагирует на просьбы игроков. Краткий экскурс в историю. Все началось с «порезки» классов в данной игре. Некоторые игроки уже тогда выражали свое негодование, но тогда игра была играбельной, и развиться до 40-го уровня (максимального на сей момент) можно было с минимальным вливанием материальных средств. Но после патча 1.0.07.07 от 20 февраля 2010 года игра кардинально изменилась, и теперь без вложения денег играть невозможно. Достучаться до администрации проекта у нас (игроков АлО) не получилось, из поддержки посылают на форум, с форума в поддержку. Сама просьба заключается в том, чтобы вы разобрались в ситуации с данной MMORPG и написали бы статью по этому поводу.

С уважением, Алексей

В редакцию пришло сразу несколько гневных писем по поводу «Аллодов Онлайн», а это значит, что патч задел за живое. «Сейчас из игры уходит большинство игроков, много народу жалуется, открывают темы на форумах, которые впоследствии удаляет администрация, – пишет, например, читатель Илья. – Поэтому хотелось бы узнать ваше мнение о будущем АлО». Ребята, мы же все не малыши и понимаем, что когда разработчик говорит «бесплатно», это чистой воды лукавство. Создание MMORPG и ее техподдержка крайне дороги. И в первую очередь издатель думает о том, как окупить затраты и обогатиться. Иначе в чем смысл? Другое дело, что если обещаешь халяву, зарабатывать на предоставлении дополнительных платных услуг и товаров нужно очень аккуратно. Нельзя допустить, чтобы у геймеров сложилось впечатление, будто преимущество в игре у тех, кто платит. Это же «дополнительные услуги» и «дополнительные товары». Ты должен иметь право отказаться от них, если не хочешь. Иначе сложится ситуация, как в онлайновом шутере Battlefield Heroes, где нужно инвестировать огромное количество времени, чтобы получить даром какой-нибудь пустячок. «Аллоды Онлайн» – игра, меняющаяся на глазах. Создатели проекта постоянно проверяют, сработает ли та или иная идея. Разумеется, они хотят, чтобы больше геймеров покупали товары в Лавке редкостей и не шибко заинтересованы в «халявщиках». Но как показывает статистика, платные дополнения покупают не больше 20 процентов игроков. Значит, нужно сохранить баланс между теми, кто готов инвестировать деньги в своих персонажей, и теми, кто наполняет серверы. Надеемся, в «Аллодах Онлайн» скоро так и будет.

Здравствуйте, пишу вам впервые, хотя журнал выписываю с 2005 года.
Недавно вышел «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти», я рубился в него неделю. Мне понравилось, хотя и локаций поменьше, и сама игра стала намного легче. Я прошел ее за неделю на высокой сложности, но мне ничего не запомнилось. А когда я прошел «Тень Чернобыля», я потом долго обсуждал с друзьями концовку. Мой вопрос: объясните, почему так выходит, что в первой части любой игры много всего, а во второй все это исчезает?
Например, в Mass Effect мне понравилось то, что можно высаживаться на планеты, искать всякие минералы и за это получать деньги. Можно было продать трофейное оружие, во второй части разработчики все эти возможности убрали.

С уважением, Егор aka Призрак.

Неужели, Егор, ты – противник прогресса? Неужели запамятовал слова древнегреческого философа Гераклита – «все течет, все меняется»? Что плохого в том, что сначала было так, а потом по-другому? На мой взгляд, ничего.
«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» – все-таки не полноценный сиквел, и наивно ждать от него слишком многого. Это просто продукт для фанатов, чтоб не заскучали в ожидании второй части. Если игра тебе понравилась, значит, GSC Game World все сделала правильно.
В BioWare тоже работают не простачки. Хитрецы-разработчики учли все претензии к Mass Effect и сделали ход конем – вместо того чтобы исправлять недочеты, выбросили «проблемный контент». В сиквеле подправлена боевка, упрощена ролевая часть, а неуклюжий вездеход «MAKO» и вовсе выбросили в космос.
В общем, любое изменение в игровой серии не случайно. Если «что-то было, а потом этого не стало», значит, разработчики либо исправили недочет, либо вырезали это «что-то», поскольку на исправление не хватало сил и времени.

Горячо приветствую председателя местного отделения связи, дорогого Ивана Гусева, ну а следом и всю редакцию! Некогда читал самый правильный журнал об игрушках

на компьютере, и если как следует поискать в гараже, то найдутся и подшивки «Страны Игр» за прошлый век… Проходил мимо киоска и все-таки не удержался от возможности тряхнуть стариной и заодно поглядеть, как сегодня выглядит журнал и какие игры в почете у редакции. Не могу не заметить, что рекламы стало меньше, а реклама разного трэша так и вовсе исчезла. Удивлен я и довольно демократичной ценой – для сегодняшнего дня и кошелька вполне терпимо. В общем, я рад, что Правильный по-прежнему – самый правильный. Так держать!

После такого предисловия логично будет в сто пятьдесят восьмой раз удариться в ностальгические рассусоливания, что при царе Горохе игры были лучше, контрабандные, хехе, диски – доступнее, а денег со школьных завтраков экономилось меньше. Так-то оно и было, спорить бесполезно. Эх, хорошо еще можно отыскать под шкафом парочку древних болванок с логотипом «Фаргус», пойти повсхлипывать в свое удовольствие, вспоминая былые зарубы в тот самый «рулезный гамез», после чего навернуть пельменей тарелочку и пойти, наконец, спать. На работу завтра, какие уж тут игры! А лет пять-десять назад я бы себе, скорее, язык отрезал, чем сказал такое, не убив накануне полночи за истреблением легионов нежити, несчастных бабулек-пешеходов и разных инопланетных сволочей. Неужто дело в загибающейся игровой индустрии?

Некогда радующий конвейер нынче редко балует убийцами любой общественно-полезной деятельности на неделю вперед, вроде «Арканума», «Готики» или «Дьяблы». Рынок захватили дурацкие экшны с консолек, которые в былые времена ни один нормальный издатель (а тем более пираты) в жизни бы тиражировать не решился. Игры превратились в простое развлечение на пару вечеров для домохозяек. Сторилайн, персонажи и душа™ безжалостно уничтожены в угоду графике. И т.д. и т.п. и дальше по списку – похожие крики отчаяния я периодически наблюдаю в самых неожиданных углах Интернета, да и, чего греха таить, с кое-какими выводами согласен. Персонажи одного не нового сериала соврать не дадут, что истина – она всегда «где-то рядом», а тем временем, класс «Олдовый Геймер» просто-напросто перескакивает на некст левел, заводит семью и карьеру, а свободное место на диске и свободное время уже отдается не столько игрушкам, сколько серьезным программам, альтернативным операционным системам и прочим атрибутам работы и отдыха «компьютерщика». А игроиндустрия пускай себе развивается и шагает в ногу со временем. Явно это происходит не назло нам, а потому, что это самое время того требует. И по-другому быть не должно. Как потихоньку забываются и уходят в прошлое модемные карточки с почасовой оплатой, закосы уроков и универских пар в клубах (где у «Петровича админ знакомый») и бегание по знакомым с двухгигабайтным винчестером в поисках «вареза», туда же, увы, отправляются и игры, в которые когда-то с удовольствием рубился… Но и не стоит забывать, что на смену всему этому великолепию все-таки приходят толстенный многомегабитный Интернет, «Эйч-Ди-Ти-Ви» и… немало достойных игр, которые можно купить (пусть и раз в год-полтора) в красивой коллекционной коробочке и с удовольствием пройти. В чем я и убедился недавно на примере Dragon Age и чуть раньше в выходные за первой Mass Effect. Надеюсь, этот год порадует еще чем-нибудь.

С уважением, Михаил. Пожалуй, снова ваш читатель.

Добро пожаловать домой, дорогой, хочется сказать мне, уподобившись приветливой жене. Надевай тапочки, садись на диван и вот тебе «РС ИГРЫ». Отдыхай.

Даже не хочется комментировать письмо Михаила. И не потому, что неинтересно, вовсе нет! Просто под каждым словом я сам готов подписаться. Те, кто открыл компьютерные игры еще в XX веке, – братья навеки. Однако это вовсе не означает, будто в наступившем столетии играть не во что. Как раз наоборот. Сегодня игры гораздо лучше, чем в 90-х. Они сделаны профессиональнее, они удобнее, они краше. А старые игры теперь кажутся мне «домашней выпечкой». Я очень люблю бабушкины пирожки, но не собираюсь из-за этого отказываться от чизкейка из хорошего кафе.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Интересно было бы узнать, сколько в среднем уходит у журналиста «РС ИГР» на написание одной рецензии и сколько уходит на написание статьи «Тема номера».

Отвечает Владимир Карпов:
Лично у меня в среднем уходит 2-3 дня на средней величины текст (2-3 полосы), при условии, что игра целиком пройдена, а это – приблизительно столько же времени, а то и больше (зависит от конкретного проекта). В основном, все мысли, которые рождаются в процессе прохождения игры, удается связно изложить за первые сутки, остальное – шлифовка текста. Подготовка «Итогов года» в последнем номере заняла больше двух недель, репортаж с «ИгроМира» – что-то около недели, но в обоих случаях намного больше времени заняла организаторская и редакторская работа, чем непосредственно писанина.

Ответьте на такой вопрос: теперь в играх, выходящих в России, будут всегда присутствовать русские субтитры и только русская озвучка? Мне не нравится, когда присутствует полная русификация, хочется слышать оригинальную озвучку. Что делать тем, кто предпочитает только русские субтитры?

Отвечает Кирилл Перевозчиков:
Локализаторам всегда проще (и дешевле) сделать одни лишь субтитры, так что таких локализаций по-прежнему много. Но присутствие русской озвучки – огромный плюс для большинства покупателей. Полностью озвученная версия «Dragon Age: Начало» вышла неудачной, поэтому EA решила выпускать Mass Effect 2 только с субтитрами и переводом интерфейса.
Кстати, в Steam можно, как правило, скачивать оригинальную озвучку, если игра привязана к этому сервису.

НЕ ХВАТАЕТ ЧЕГО-ТО ОСОБЕННОГО?

Играй просто!
GamePost

Grand Theft Auto: San Andreas V2.0

1200 р.

Neverwinter Nights: Diamond Compilation Pack

1350 р.

Neverwinter Nights 2 Gold

1800 р.

Fallout Collection (DVD-Box)

1200 р.

У НАС ПОЛНО ЭКСКЛЮЗИВА

* Эксклюзивные игры
* Коллекции фигурок из игр
* Коллекционные наборы

Реклама

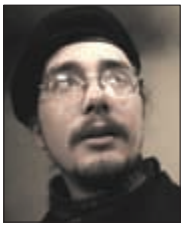
Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ



Чем дальше, тем интереснее. Не так давно, например, издательство Ubisoft поделилось подробностями о новой части легендарной серии Prince of Persia. На этот раз нас ожидает в некотором смысле возвращение к истокам – это особенно актуально в преддверии выхода фильма, сюжет которого также связан с трилогией The Sands of Time. Как и раньше, вновь можно будет замедлять и перематывать время, также герой научится останавливать движения воды, делая ее твердой. С этой возможностью будет связано множество головоломок. Ubisoft обещает выпустить игру уже в мае.
Другой приятный сюрприз ожидает поклонников серьезных стратегических игр. Недавно был анонсирован выход пятой части знаменитой «Цивилизации». Новый движок, большие карты, поделенные на шестиугольники, ну и многое другое, за что мы любим гениальную стратегию Сида Мейера (Sid Meyer). По словам создателей, нас ждут расширенные возможности дипломатии, а лидеры государств научатся говорить на родных языках. Интересные бонусы обещаны для разработчиков модификаций; судя по всему, пятую часть «Цивилизации» ожидает долгая жизнь. Выйдет игра осенью этого года.

Дмитрий Эстрин,
редактор рубрики

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

ЗАКАТ СОЛНЕЧНОЙ ИМПЕРИИ. НОВАЯ ВОЙНА

Демоверсия глобальной космической стратегии в реальном времени, в которой нам предлагают взять под командование флот Торговой Военной Коалиции и попробовать свои силы в схватке с несколькими противниками. Освоиться с управлением и особенностями игры поможет режим обучения, также доступны три звездные карты: «Баланс сил», «Центрифуга» и «Случайная». Чтобы империя процветала и была способна отбиваться от врагов, придется потратить немало времени и сил, развивать экономику, строить десятки мощных космических линкоров и захватывать чужие планеты.

PUZZLE CHRONICLES

Пробная версия продолжения Puzzle Quest – игры, удачно сочетающей в себе элементы ролевых игр и классические квестовые головоломки. В Puzzle Chronicles сражения проходят в реальном времени, экран разделен на две части: поле с разноцветными фишками и анимированную сцену боя. Как и раньше, герой путешествует по миру, выполняет задания, побеждает монстров и прокачивает свои умения, но теперь ему в этом помогает верный пес с необычными способностями. В течение отпущенного разработчиками часа можно познакомиться с сюжетом, основными новшествами и попробовать свои силы в пяти мини-играх.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

STAR WARS MOD: GALACTIC WARFARE 0.4 BETA

Одной из главных модификаций нынешнего диска стала работа для Call of Duty 4, игры, к которой моды вообще крайне редко выходят. Создатели Star Wars Mod: Galactic Warfare 0.4 beta поставили для себя крайне нелегкую задачу – переработать игру с нуля, и это им с успехом удалось. От Call of Duty 4 остался лишь движок, в остальном же это совершенно самостоятельный проект, который отличается поистине маниакальным вниманием к самым мелким деталям. Карта в моде пока одна, но сделана она просто великолепно!

THE DARK MOD V1.0B

Главным модом номера стал The Dark Mod v1.0b, проект, масштабности которого можно лишь позавидовать. Авторы этой поистине титанической работы создали на движке Doom 3 полноценное продолжение Thief: The Dark Project. Как и раньше, главным действующим лицом является вор по имени Гарретт, остались на месте и старые противники. Игра воспроизведена в мельчайших подробностях: создатели The Dark Mod v1.0b решили не искать приключений и не стали вносить радикальные изменения в игровой процесс.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ JUST CAUSE 2

Just Cause 2 – игра потрясающих возможностей. Гигантская, разнообразная «песочница», в которой каждый игрок волей-неволей становится экспериментатором. Проработанная физическая модель, детализированная анимация, высочайшая степень интерактивности – эта игра позволяет нам делать почти все, что придет в голову. В очередных дневниках разработчики рассказывают о дополнительных визуальных возможностях, которые могут подарить видеокарты Nvidia. Осмелимся предположить, что обладатели других карт также не будут обделены.

THE SETTLERS 7

Седьмая часть Settlers под названием The Paths to a Kingdom наследует лучшие традиции сериала. Фраза может показаться шаблонной и скучной, но она в полной мере отражает истину. Брюс Шелли (Bruce Shelley) вместе со студией Blue Byte Software продолжает улучшать и без того почти идеальную геймплейную механику: одним из наиболее заметных нововведений седьмой части Settlers станет система командных очков, которая вызывает некоторые ассоциации с настольными играми. Именно об этой системе разработчики рассказывают в своих дневниках.

STARCRAFT 2

С момента выхода первого «Старика» прошло более десяти лет. И вот, наконец, поклонники дождались: вторая часть с обещанным «синглом» еще не совсем вышла, правда, зато игроки уже могут поучаствовать в бета-тестировании и оценить многопользовательский режим. Конечно, в баланс будет внесено еще множество изменений: возможно, каких-то юнитов уберут, каких-то добавят, но сам игровой процесс уже вряд ли сильно изменится. О том, что стало с легендарным проектом и каковы наши о нем впечатления, можно узнать из специального материала на диске.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

EVERQUEST 2: SENTINEL'S FATE

Долго ли, коротко ли, а к EverQuest 2 вышло уже шестое дополнение. Как и три года назад, в Kingdom of Sky игрокам вновь предстоит отправиться в небесное королевство на недавно обнаруженный континент Одус. Открытие Одуса чем-то напоминает открытие Америки: коренные жители Пэйнила – первого города, в котором ты окажешься по прибытии на Одус, – на шею бросаться не спешат и вообще относятся к тебе и твоим соратникам довольно подозрительно. Подробности – в нашем видеообзоре.

BIOSHOCK 2

В BioShock 2 на месте все, за что мы полюбили первую часть игры. Атмосфера, стилистика, дизайн – все выглядит так, как мы привыкли. Из-за чего поначалу непросто избавиться от некоторого ощущения вторичности: кажется, что перед нами все та же первая BioShock. Но когда понимаешь, что по геймплею и драматическому накалу игра не то что не уступает оригиналу, а во многом и превосходит его, подобные претензии автоматически списываются в разряд мелких придирок. BioShock 2, без всякого сомнения, достойна носить цифру «2» в названии: а это значит, проект удался.

SUPREME COMMANDER 2

Supreme Commander 2 – не самый удачный пример погони разработчиков за двумя зайцами. Поклонникам сериала Command & Conquer игра, скорее всего, придется по душе, но судя по недовольному ропоту более требовательной – хардкорной аудитории, последние далеко не так довольны новым проектом Криса Тейлора (Chris Taylor). В целом, конечно, пока рано делать далеко идущие выводы, но тем, кто опасается худшего, стоит заранее готовить себя к тому, что Supreme Commander 2 – это не столько «вторая часть той самой SC», сколько новый, самостоятельный и вполне достойный проект.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews:
Мир Танков

Reviews:
Aliens vs. Predator
BioShock 2
Command & Conquer 4: Эпилог
EverQuest II: Sentinel's Fate
Global Agenda
Napoleon: Total War
Point Blank
Star Trek Online
Supreme Commander 2

Без комментариев:
Cursed Mountain
Silent Hunter V: Battle of the Atlantic

Игротека:
Sonic & Sega All-Stars Racing
Anno 1404: Venice

Specials:
САП
Закрытый бета-тест Starcraft II
Дневник разработчиков Just Cause 2
Дневник разработчиков R.U.S.E.
Дневник разработчиков
The Settlers 7
Дневники разработчиков
Splinter Cell: Conviction
Дневник разработчиков
World of Tanks
FMV в видеоиграх

Трейлеры:
Age of Conan: Rise of the Godslayer
Alpha Protocol
Battle of the Immortals
BlazBlue: Calamity Trigger
Dragon Age: Начало – Пробуждение
Eschalon Book 2
Fallout: New Vegas
Just Cause 2 (3 ролика)
Magicka
Метро 2033 (2 ролика)
Prison Break: The Conspiracy
Tom Clancy's Ghost Recon:
Future Soldier
Tom Clancy`s Splinter Cell:
Conviction (2 ролика)
Transformers: War for Cybertron

Демоверсии:
Puzzle Chronicles
Закат Солнечной Империи.
Новая война

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
ArmA II
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 4
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
Dragon Age: Origins
Far Cry
Far Cry 2
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Left 4 Dead
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
rFactor
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic
II - The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000:
Dawn of War - Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
ArmA II
Bundeswehr Mod v1.4
Battlefield 2
Omnicide Final
Call of Duty 4
Star Wars Mod:
Galactic Warfare 0.4 beta
Crysis
DeLorean v1.0
Doom 3
The Dark Mod v1.0b
Dragon Age: Origins
High Resolution Textures
Half-Life 2
Dangerous World v1.11
Situation Outbreak 1.52
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
The Crow mod
rFactor
KSR Kiwi Superstocks 1.00

Драйверы:
ATI Catalyst 10.2 Win 7/Vista 32-bit
ATI Catalyst 10.2 Win 7/Vista 64-bit
ATI Catalyst 10.2 Windows XP 32-bit
DirectX End-User Runtime
(Август 2009)
ForceWare 196.34 Win 7/Vista 32-bit
ForceWare 196.34 Win 7/Vista 64-bit
ForceWare 196.34 Win XP 32-bit
Realtek HD Audio Driver 2.43

ПАТЧИ:

Unreal Tournament 3 - Community
Bonus Pack 3 Volume 4 v2.0
Аллоды Онлайн
v1.0.05.28 - v1.0.06.15 RU
Demigod. Битвы богов 1.20.147 RU
Disciples III: Renaissance v1.05 RU
Fallout 3 v1.7 RU
Mass Effect 2 v1.01
Интернациональный
The Sims 3 v1.0.631 - 1.10.6
Интернациональный
Тропико 3 v1.13 RU
Mount & Blade.
Огнем и мечом v1.015.01 RU
Sacred 2: Лед и Кровь v2.65.1 RU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

Базы читов:
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 10.7
CheMax Rus 9.4

Чит-программы:
ArtMoney SE 7.32
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры:
BioShock
BioShock 2
Disciples 3: Ренессанс
F.E.A.R. 2: Дополненное издание
LEGO Indiana Jones 2:
The adventure continues
Manhunt 2
Peter Jackson's King Kong
The Witcher
True Crime: New York City
Twin Sector

Трейнеры:
Aliens vs Predator
Aliens vs Predator - патч #2
Anno 1404: Venice
Arsenal of Democracy
Battlefield: Bad Company 2
BattleForge (обновление 25.02.2010)
Borderlands: Mad Moxxi's
Underdome Riot v1.1
Borderlands: Mad Moxxi's
Underdome Riot v1.3
Borderlands: The Secret
Armory of General Knoxx v1.3
Borderlands: The Zombie Island
of Dr. Ned v1.3
Borderlands v1.3
Call of Duty: Modern Warfare 2
(обновление 17.02.2010)
Fallout 3
Fallout 3 v1.0.0.15
Fallout 3 v1.1.0.35
Fallout 3 v1.4.06
Fallout 3 v1.5
Gratuitous Space Battles
Plants vs. Zombies v1.1.0.1063
Section 8 v1.1

Редакторы игр:
Shareware:
Alt Shift
Farm Mania 2
Jewel Quest: Heritage
Leeloo's Talent Agency
Million Dollar Quest
Mirror Mysteries
Real Estate Empire 2
Simplz: Zoo

СОФТ:

Свежий софт:
BPS Spyware Adware Remover 9.4.0.9
Microsoft Malicious Software
Removal Tool 3.4
Outpost Security Suite Pro 6.7.3
Spyware Doctor 7.0.0.538
SUPERAntiSpyware Free 4.34.1000
Trojan Killer 2.0.6.7
FinalBurner FREE 2.18.0.181
UltraISO 9.3.6.2750
D3DGear 3.59
Paint.NET 3.5.3
Ad Muncher 4.81

DSL Speed 6.1
EmEditor Pro 9.13
FeedDemon 3.1.0.12
FTPRush 1.1.3
Internet Cyclone 2.01
Transmute 2.02
Directory Opus 9.5.2
Diskeeper Home 2010 14.0.900
Driver Genius Pro 9.0.0.186
GPU-Z 0.3.9
Inno Setup 5.3.8
Notepad 5.6.7
PDF Explorer 1.5.0.59
PowerArchiver 2010 11.62
Simplyzip 1.1b75
Stellarium 0.10.4
Tag and Rename 3.5.5
iTunes 9.0.3
Konvertor 4.00 Build 3
MediaCoder 0.7.3 build 4602
Reaper 3.3
Super DVD Creator 9.8.10
Wondershare PPT2DVD Pro
Recover My Files 4.5.2.685
Advanced SystemCare 3.5.0
Ashampoo Core Tuner 1.21
Deskman 9.2.3
DirectX Happy Uninstall 5.03
Final Uninstaller 2.5.7
PCMedik 6.2.22.2010
Registry Winner 5.7
RegistryBooster 2010 4.6.3.0
Revo Uninstaller 1.85
Super Utilities Pro 9.8.8
SuperRam 6.2.22.2010
True Launch Bar 4.4 Beta
TuneUp Utilities 2010 9.0.3100.16
TweakNow RegCleaner Pro 5.0.0
WindowBlinds 7.01

Софт-стандарт:
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.92 RU
WinZip 14.0.9029
Internet Explorer 8.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.6
Opera International 10.10
CloneDVD 4.5
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.6.2750
Virtual CD 10.1.0.5
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.3 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10.2
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 5.7.0
XP Codec Pack 2.5.1
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter
Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.6.2.1191
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 3.1.1
HyperSnap-DX 6.70.02
Mozilla Thunderbird 3.0.3 Rus
The Bat! Pro 4.2.23
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.8.15
mIRC 6.35
QIP Build 8095
FAR Manager 2.00 Build 1420
Total Commander 7.50
Англо-русско-английский
словарь v5.01
Орфографический словарь
русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime QuickTime 7.6.5
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5
Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN:
Принц Персии: Пески времени
(Prince of Persia: The Sands of Time)
Налетчики (Takers)
Каратэ-пацан (The Karate Kid)
Повелитель стихии (The Last
Airbender)
История игрушек 3 (Toy Story 3)

VOD:
TH000 vs Like

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за границы.

КРУГИ НА ПОЛЯХ

С СЕРГЕЕМ ДУМАКОВЫМ

УБИТЬ БУХГАЛТЕРА

Открою страшную тайну (возможно, для кого-то это станет настоящим откровением): любой журналист, вынужденный ставить оценку рецензируемому продукту, не даст за нее и ломаного гроша. Неважно, о какой сфере поп-журналистики мы говорим – книги, музыка и кино, выраженные в баллах, нужны лишь… ну, даже и не знаю, кому они нужны. Реальной стоимости все эти колы и десятки не имеют, это точно. Возьми, дорогой читатель, в качестве примера себя: сколько раз невзрачная, обруганная всеми, кривая и корявая игрушка жила, вопреки всему, на твоем винчестере месяцами? И во что ты играешь чаще – в какой-нибудь очередной Crysis или в «Зуму» на сотовом? Так вот, журналисты в этом смысле народ ничуть не более привередливый – и в Sniper Elite могут нырнуть с головой, и в Counter-Strike партию сгонять не побрезгуют. При этом, если их попросят выразить к этим изгоям свое отношение в виде строгих цифр, презрительно сморщат нос и нарисуют унылую двойку.

Дело в том, что журналист, вынужденный давать объективное среднее арифметическое продукту умственного труда, – существо жалкое, убогое. Он смотрит фильм, он читает книгу – и видит не взрывы вертолетов и детективную интригу, а ошибки монтажа и клишированных персонажей. Он смотрит взглядом профессионала на то, в чем профессионалом быть невозможно: любая фантазия предполагает долю условности, любой вымысел становится реальностью лишь при молчаливом согласии аудитории – да, мы закрываем глаза на все недостатки, чтобы поверить в остальное. Журналист, который идет в театр по служебной необходимости, а не по велению сердца, такой роскоши лишен. Он не может закрыть глаза на чересчур яркий грим, на красный нос ведущего актера и отвратительную дикцию ведущей героини. Он не может поставить спектаклю «десятку» только потому, что ему было просто приятно в этот вечер – не поймут. Не поймут в первую очередь коллеги: как же так, ты не увидел в этом презрение к Немировичу-Данченко? Ты не обратил внимания на провалы в драматургии, слабую игру, откровенный плагиат? Ты решил, что можно ставить спектакли именно так, невзирая на общемировые тенденции и накопленный культурный багаж? Да и не может ему, журналисту, быть в этот вечер приятно: он словно сам под софитами, весь на нервах – не дай бог пропустит какой-нибудь знаковый момент! Не дай бог проглядит ошибку, над которой завтра будет смеяться весь критический beau monde!

И вот наш умозрительный журналист возвращается к себе домой и начинает вымучивать из себя рецензию. Делись он впечатлениями с другом – сказал бы просто, двумя словами, но тут от него требуется другое. Тут от него требуется то, что ошибочно принято считать профессионализмом: знание истории предмета, владение теорией, критический подход. Он лезет в Интернет, чтобы узнать, что об этом спектакле уже пишут в прессе, и изучает «звезды», выставленные другими критиками. Он пытается не ударить в грязь лицом и выводит свою оценку – на полбалла выше или ниже среднестатистической, отдельные оригиналы считают высшим шиком встать в позу и выделиться на общем фоне разницей балла в полтора. В любом случае, получившаяся в итоге оценка так же бессмысленна, как мясной полуфабрикат, и имеет к самому спектаклю то же отношение, что и писк мышей под паркетом суфлерской будки.

Игровой журналист от нашего умозрительного не отличается ничем. Выставляя оценку конкретной игре, он исходит из десятка предпосылок – ни одна из которых, чаще всего, не имеет для человека, который будет в эту игру играть, ни малейшего значения. Он, в конце концов, плюет на собственное мнение и делает то, чего от него ждут и коллеги, и разработчики: ставит игре Half-Life 2 десятку, а очередной «Веселой ферме» – тройку. Он игнорирует собственные внутренние ощущения – которые, возможно, совсем иные. Со временем он превращается в искусственную фигуру, которая существует в искусственном мире и творит для искусственных людей. Самый жуткий кошмар человека, который пишет о компьютерных играх, – проснуться однажды утром и понять, что он больше не получает удовольствия от самого процесса игры; понять, что отныне он видит в виртуальных мирах только плохое, поскольку если он этого плохого не увидит – какой же он после этого профессионал?

Так и получается, что в голове журналиста живут как минимум две оценки одного и того же произведения: если ему придется писать по нему материал и если этого делать не нужно. Сам институт оценки в таком случае становится порочным, глупым,

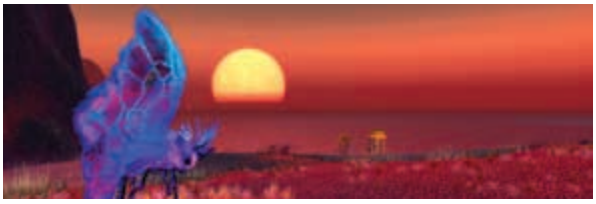
Что круче: Broken Sword или Monkey Island? Deus Ex или Mass Effect? Street Fighter 4 или Need for Speed: SHIFT? Правильного ответа нет. Однако когда мы выставляем играм похожие оценки, мы словно причесываем их под одну гребенку, создаем искусственные рамки, в которых пытаемся запереть свое и чужое воображение.

ненужным развлечением для своих: если оценивать игру по какой-то там шкале, зачем вообще в таком случае писать что-то еще? Идеальная рецензия: Assassin's Creed 3 – 8.5/10. Все, точка. Но как, какими цифрами объяснить отягощенным культурным багажом коллегам, почему до сих пор на твоем компьютере стоит, например, первый эпизод Commander Keen? Как в современных терминах, на фоне мировых тенденций рассказать о времени, которое ежедневно отнимает у тебя Unreal (тьфу!) Tournament 3? Ведь в том-то и соль всех этих букв и абзацев, что ты волен абсолютно свободно, ни на кого не оглядываясь, описать свои, личные, собственные (простите) чувства… и если это получится у тебя достаточно хорошо, никакие оценки не нужны. Да, они очень красиво смотрятся в рекламных материалах и на обложках дисков, но все это сродни сделке с дьяволом. Интересно можно написать и о Counter-Strike, и о Zuma. Облекать любимую игру (фильм, диск) в оболочку из цифр – настоящее предательство. До тех пор пока это не станет общим местом, критика как явление так и будет существовать в отрыве от реальности. Уже сейчас есть и музыка, и фильмы, и книги, которые целиком создаются в угоду отдельным критическим веяниям. У них нет другой аудитории, кроме фестивальной; у них нет иного будущего, кроме как пылиться в книгохранилищах и видеть свет божий лишь по случаю очередного юбилея создателя. Не хотелось бы, чтобы это произошло и с нашим молодым искусством: дорогой критик, забудь обо всем, отключи все эти фильтры, сделай одолжение собственному разуму – доверься воображению. Пусть то, что ты увидишь, тебе не понравится. Пусть ты будешь раздавлен величием шедевра. То, что ты чувствуешь, – чувствуешь только ты, и никакие знаки после запятой не заменят слов, которые идут от сердца… и неужели все, на что способно твое сердце, – это «девять баллов из десяти, наш выбор, лучшая графика»? Ни за что не поверю, и никто не поверит – читатель умнее, чем принято о нем думать. Пожалуйста, не надо оценок. ■

**** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.***

ДРУГИЕ МИРЫ

СО СВЯТОСЛАВОМ ТОРИКОМ



ЭКЗИСТЕНЦИЯ

Привет. На ближайших двух страницах я продолжу вытаскивать на свет страшные тайны ММО-строения, срывать покровы с нерадивых разработчиков, обнажать и без того голую правду и прочим образом словоизлиять. На всякий случай напомню правила. Во-первых, все, о чем я здесь рассказываю, основывается исключительно на личном опыте. Во-вторых, мнение редакции не обязано совпадать с мнением ведущего колонки. В-третьих, пишите письма – Ваня перешлет.

ОТ СЕССИИ ДО СЕССИИ

Что общего у Counter-Strike и World of Warcraft? Я серьезно, смотри: в обоих случаях компьютеру нужно установить связь с сервером, в то же время с этим сервером устанавливают связь и другие компьютеры – все это необходимо для полноценной игровой сессии. Игроки подключаются и отключаются от сервера в любую секунду – нет необходимости дожидаться всех членов команды, чтобы начать мочилово. Все участники могут улучшать своих персонажей: покупать им новое оружие и необходимую экипировку. Сам видишь: покупка экипировки есть, народу в игре много, только PvE не хватает (впрочем, ботов никто не отменял)... Конечно, на деле это абсолютно разные игры. Потому что Counter-Strike по игровому дизайну – мультиплеерная игра с непостоянным миром (non-persistent world), а World of Warcraft – с постоянным (persistent world).

Непостоянство CS заключается в том, что у игрока не сохраняется ничего из того, что он приобрел в течение игровой сессии (матча, турнира). С чем он вливается в мясорубку, с тем и уходит из нее. В лучшем случае, с помощью дополнительного тюнинга сервер обучается хранить статистику матчей, но никаких игровых преимуществ рейтинг не дает. Игры с «непостоянным» миром также называют сессионными.

Постоянство WoW, в свою очередь, заключается в том, что здесь сохраняются все достижения игрока. А игровая сессия – лишь часть геймплея, который не может закончиться в принципе, поскольку бесшовный мир «Варкрафта» огромен и живет своей жизнью.

Еще один важный момент: поскольку целью игры-сессионки является достижение конечного результата в одном матче, его длительность всегда ограничена. А раз каждая схватка рано или поздно заканчивается, игроки будут вынуждены (автоматически или вручную) начать другой матч, выбрав ту же или другую карту. Это ограничение можно сравнить с походами в подземелье в World of Warcraft, где группа смелых героев сталкивается с кучей враждебных монстров. Независимо от результата, для повторения своих приключений в подземелье им придется «начать другой матч», то есть войти в новое подземелье. Эта механика, общая и для матчей в CS, и для подземелий в WoW, называется «instancing worlds» (когда для определенной группы игроков создаются «инстансы», отдельные экземпляры локаций или уровней). Собственно, даже сервер в WoW – тоже инстанс, ведь существуют и другие серверы с таким же миром.

ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ВОПРОС

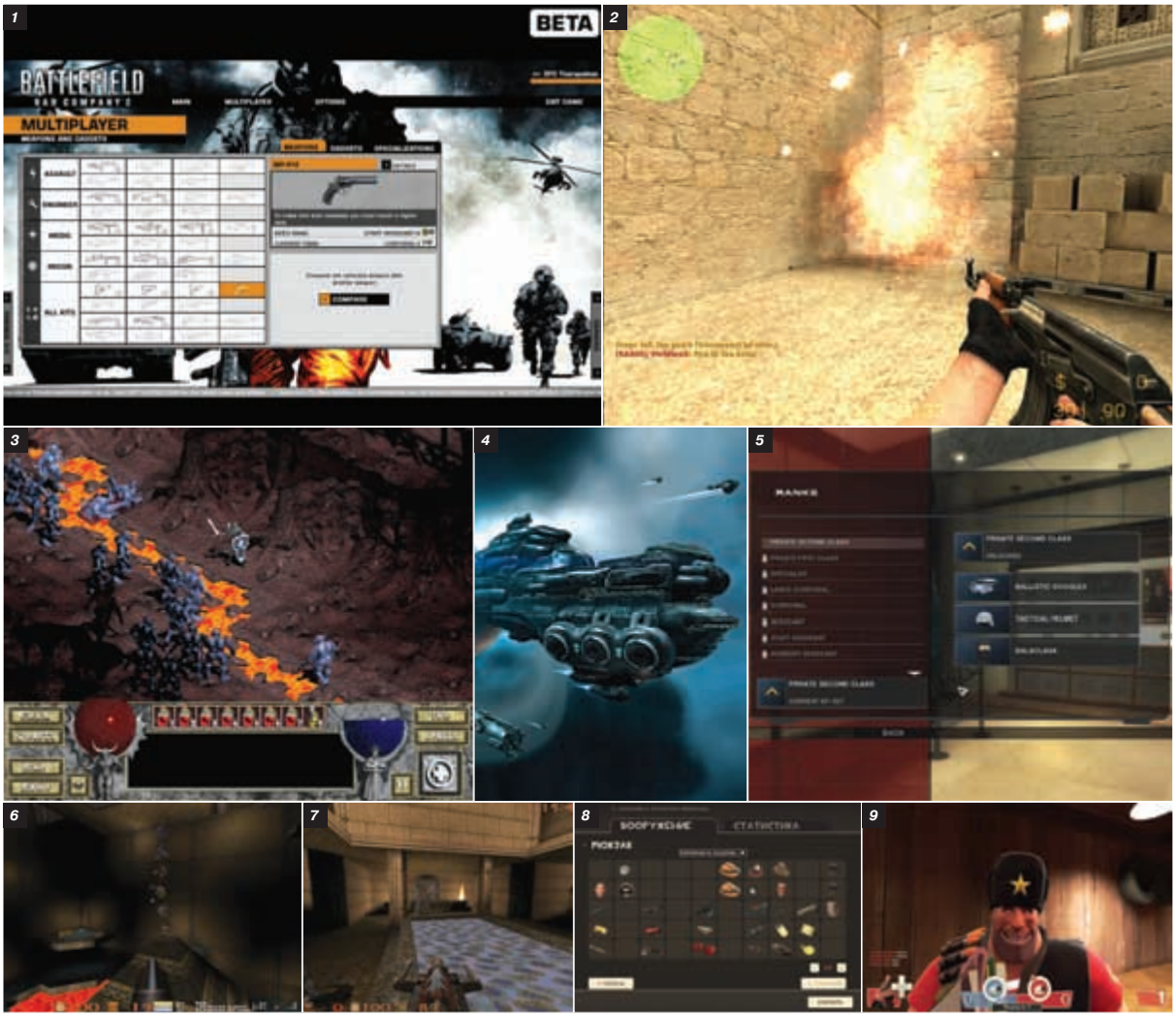
Ладно, скажешь ты, автор – молодец, определил два типа мультиплеерных игр. Так давайте назовем их так, как уже тысячу лет зовут – Multiplayer Online Game и Massively Multiplayer Online Game. Разница в одном слове, количестве квадратных километров и отсутствии характеристик персонажа. А вот как ты, дорогой автор, уложишь в свой диализ Team Fortress 2? Там же есть как инстансные матчи по типу Counter-Strike, так и заработок предметов с достижениями – в результате имеем фиксируемый межсессионный прогресс каждого игрока. А что насчет Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2, где каждый матч – это шанс набрать горстку экспы, чтобы в следующий турнир выйти с более мощной снайперкой и крепким бронежилетом, которые остаются с тобой навсегда?

Это и есть пример той алхимии, которой занимается игровая индустрия последние лет пятнадцать. Геймдизайнеры берут уже существующие жанры, как наборы конструктора «Лего», извлекают отдельные детали и пытаются скрестить их между собой. Иногда выходит нечто путное, чаще – что-то похуже. А как иначе? Основная масса игровых жанров уже изобретена, вот и топчутся на месте.

Я ХОЧУ БЫТЬ ВСЕМ

Освоение пользователем игры делят на две категории: персональное (опыт, очки чести, достижения, обмундирование – то, из чего состоит персонаж) и контентное (игровые карты, монстры, задания – то, с чем взаимодействует персонаж). Единых правил на этот счет нет, поэтому лично я предпочитаю персональный рост называть «вертикальным» игровым прогрессом (игрок растет снизу вверх, по вертикали), а контентный – «горизонтальным» (открываются новые горизонты). Если как следует подумать, World of Warcraft от Team Fortress 2 отличается только тем, что в TF2 в перерывах между инстансами нельзя ничем заняться. Зато есть разная экипировка!

Сейчас сложно сказать, кто первый придумал скрещивать инстансы и вертикальный игровой прогресс. Думаю, начинать раскопки следует с проектов, которые дробили общую игровую сессию (матч) на составные части (раунды) и позволяли игроку переносить какие-то достижения из одной части в другую. Возможно, этим и объясняется оглушительный успех Counter-Strike.



1 *Самый продвинутый мультиплеер на данный момент: набор опыта и открытие новых рангов дают доступ к различному оружию и улучшениям.*

2 *В Counter-Strike результат текущего раунда влияет на твои возможности в следующем. На этом пункте вертикальный игровой прогресс считает, что с него хватит.*

3 *Diablo стала, наверное, первой MMORPG с «инстансными» сессиями, но прокачиваемыми персонажами.*

4 *Игровой мир в EVE Online невероятно огромен, однако основное трехмерное пространство игроками не освоено: там попросту нечего делать.*

5 *Очки опыта в Rainbow Six Vegas 2 зарабатываются и в сюжетном режиме, и в мультиплеере. С новой экипировкой террористов можно мочить не только в сортире, но и в сингле.*

6 *В Quake впервые была продемонстрирована динамическая клиент-серверная архитектура (читай: подключения-отключения игроков в реальном времени).*

7 *Для синглевых уровней внутри процесса запускался сервер, который отвечал за обсчет передвижений и архитектуру, и клиент, который все это отображал. Сегодня по такой схеме создается почти каждая игра.*

8 *Из двух инженерных касок и боксерских перчаток можно смастерить шапку-ушанку, которая навсегда останется с тобой.*

9 *Na zdorovie!*

А теперь – страшная тайна. Почему вдруг из традиционных Counter-Strike и Battlefield люди начали переезжать в более однообразную, довольно ограниченную по картам и мясную, что твой «Квейк», Team Fortress 2? Что особенного в том, что к обычному соревновательному адреналину прибавилась необходимость побеждать тех, кто успел собрать лучшее обмундирование и гасит всех, как папка в местном клубе? Почему TF2 (в том числе в составе Orange Box) купили более четырех миллионов людей?

Дело в том, что человеку (особенно женского пола, но это совсем другая тема) свойственно привязываться к своему альтер эго. Игровое воплощение, виртуальный образ – эта тема неоднократно поднималась в литературе именно из-за личной привязки к фигурке на экране, твоему представителю в игре. Наличие героя «там» удваивает соревновательный момент, ведь персонаж постоянно становится сильнее, да еще и откликается на твое имя.

ФУТУРИЗМ

В заключение подумаем, что можно внести в жанр сессионных онлайн-игр. Революция здесь необязательна – можно измыслить интересную мелочь, которая обеспечит высокие продажи и вечные лавры геймдизайнеру-первопроходцу.

Возьмем ту же Team Fortress 2. Представь себе несколько привычных уровней, соединенных между собой переходами. В любой момент времени можно войти в один из переходов и попасть на соседнюю карту, где уже идет совсем другое сражение. А чтобы жизнь медом не казалась, поставим дополнительное условие: например, переход находится на базе врага. Или для перехода нужно заплатить пять фрагов. Или в переход можно войти только с напарником. Или только если вместе с тобой переходит игрок из противоположной команды.

Фактически, это аналог смены игрового сервера и выбор нового. Но такой переход можно сделать безальтернативным, и каждую сессию запускать игрока на случайно выбранную карту...

А вот модификация этой идеи, назову ее «карта в карте». Смысл в том, что уровень динамически меняет форму в зависимости от количества игроков. Скажем, если матч начался с десятью игроками, карта состоит из трех комнат и двух переходов. Если число игроков превысило 15, добавляются новые комнаты и переходы, симметричные и полезные – по всем законам левел-дизайна. Если игроков стало 25 и больше – тут уж карта развернется во всей своей красе. Зачем это вообще? Например, чтобы рассредоточить игроков и пролонгировать матч или дать им новые тактические возможности.

Ну вот, у меня опять закончилось место в журнале. В общем, придумывай свои варианты на эту тему, генерируй идеи – посмотрим, какой из тебя геймдизайнер. А там, глядишь, и конкурс какой-нибудь организуем. До новых встреч! ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

PHANTASMAGORIA

ОНИ НАСТОЯЩИЕ

Представь себе, дорогой читатель, игру, которая вышла бы в наши дни на семи Blu-ray дисках и в первую неделю продаж разошлась бы по миру тиражом в триста тысяч экземпляров… а в течение последующего года увеличила бы эту цифру до миллиона. Получается? Уверен, что нет. А ведь такое уже случалось: в 1995 году в свет вышел потрясающий триллер Phantasmagoria – семь компакт-дисков (в то время – все равно, что Blu-ray сейчас), миллион экземпляров в течение первого года, признание игроков и прессы. В чем секрет успеха этого монструозного проекта? Очень просто: Phantasmagoria до сих пор остается самой страшной игрой своего десятилетия и одной из самых страшных компьютерных игр вообще.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra On-Line
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sierra On-Line
- **ДАТА ВЫХОДА:** 31 июля 1995
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 7.5/10

ГОТИКА

Автор и идейный вдохновитель Phantasmagoria – Роберта Уильямс (Roberta Williams), гениальный игровой дизайнер, создатель популярнейшей приключенческой серии King's Quest (девять игр за одиннадцать лет). Позже она признавалась, что само слово «Фантасмагория» с игрой никак не связано – просто ей показалось, что оно звучит достаточно сочно и мрачно, чтобы служить названием уже сложившейся в голове Роберты истории о времени, любви и одержимости: «это слово должно было подсознательно настроить игрока на темный, готический лад». И в самом деле, лучшего определения, чем «новая готика», для Phantasmagoria и не придумать. Молодая семейная пара переезжает в старинный особняк; он – журналист-фотограф, она – писательница; его зовут Дон Гордон (Donald Gordon), ее – Эдриан Дилейни (Adrian Delaney). Она ищет вдохновения, он – покоя. Оба найдут то, что ищут… правда, довольно странным образом: более дюжины трупов (одному из персонажей Дон Гордон проломит череп кувалдой) за два чрезвычайно насыщенных событиями дня.

ИСТОКИ

Вообще говоря, сильное повествовательное начало характерно для Уильямс, и все же именно в Phantasmagoria ее талант рас-

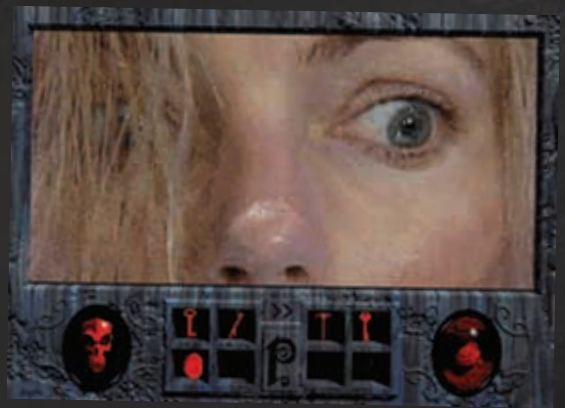
крылся в полную силу. История иллюзиониста Карноваша (Zoltan Karnovasch), решившего умножить свое мастерство с помощью древнего демона, хороша и сама по себе (ради великих тайн иллюзии Золтан жертвует и своей семьей, и самим собой), но Роберта выворачивает ее наизнанку – и вот уже призрак столетнего Карноваша терзает душу юной Эдриан, заставляя вернуть к жизни давно забытых и заточенных в толще проклятых страниц духов. Тут слилось все – Эдгар Аллан По и Говард Филипс Лавкрафт, Стивен Кинг и Питер Страуб, Уильям Питер Блэтти и Клайв Баркер, Альфред Хичкок и Уильям Фридкин. Все более или менее известные мотивы готической прозы, все более или менее эффектные приемы режиссеров, повествующих об одержимом, нашли свое отражение в Phantsmagoria: как в «Сиянии», Дон Гордон постепенно попадает под влияние сверхъестественных сил; как в «Изгоняющем дьявола», Карноваш сталкивается с непостижимым, всесильным злом; как в рассказах По, герои трепещут перед неумолимым приближением карающего обоюдоострого маятника. Более же всего подкупает тот факт, что впервые, наверное, за долгое время Уильямс (и вся индустрия в ее лице) обращается к взрослой аудитории: никаких шуток, никакого снисхождения – все предельно серьезно. Она и сама говорила, что своей новой игрой хочет привлечь внимание и тех, кто играет в компьютерные игры от случая к случаю, и тех, кто не играет в них вовсе. И то правда: когда в самом начале игры девушке вонзают в глаз винную бутылку… какие уж тут могут быть шутки.

ПЛОТЬ И КРОВЬ

Каким образом Роберте удалось воплотить свою идею в жизнь? Что ж, тут самое время вспомнить о количестве носителей, на которых вышла Phantasmagora. Семь компакт-дисков, помните? Вот и ответ. Дело в том, что эта игра почти целиком состоит из живого видео. Всех персонажей в Phantasmagoria играют живые люди, а если в игре кого-то убивают – будьте уверены, что это будет человек из плоти и крови. Причем все сказанное касается не только межмиссионных роликов, но и самого игрового процесса. То есть когда игрок тыкает мышкой, допустим, на ящике комода – самая настоящая блондинка в оранжевой блузке встает со стула и семенит к предмету меблировки. И так – во всем: при взгляде со стороны «Фантасмагория» походит больше на интерактивный фильм, чем на компьютерную игру. И это, конечно, многое меняет. Четыре месяца съемок, пятьсот пятьдесят страниц сценария, два десятка актеров и отдельная видеостудия для съемок – до Phantasmagoria игр такого масштаба, такого уровня просто не было. Да и сам жанр подразумевал максимальную эмоциональную отдачу – как была уверена Уильямс, никакие пиксели не могут передать ужас лучше человеческого лица. Она оказалась права: ничего подобного не было создано до сих пор. Ты словно живешь чужой жизнью, заглядываешь в замочную скважину соседей… а от ощущения собственной вседозволенности (все они, хоть и живые, находятся целиком в твоей власти – что захотел, то и сделали) по спине пробегают мурашки. Да, технологии девяностых годов прошлого столетия были несовершенны, да, иногда актеры запутывались в рисованных декорациях и не соблюдали закон перспективы… но мы же до сих пор верим в нарисованных человечков из Call of Duty. А там, в Phantasmagoria, эти человечки были живыми. И демоны там тоже были живыми. И смерть. И страдания.

ВСЕМУ СВОЕ ВРЕМЯ

Phantasmagoria была признана лучшей приключенческой игрой года (в том числе журналом Games Magazine) – несмотря на рейтинг «от 18» и – ха-ха! – запрет на реализацию игры в Австралии. Традиционные ограничители «секс, насилие и жестокость», тем не менее, обеспечили «Фантасмагории» огромный успех у аудитории – до сих пор пользовательский рейтинг игры на Metacritic.com составляет феноменальные 9.9 из 10. Издатель попытался развить успех серии и даже выпустил вторую часть, уже без Роберты Уильямс – но гораздо более совершенная в техническом плане, изощренная, наполненная «сексом, насилием и жестокостью» Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh оказалась безыдейной, насквозь вторичной поделкой. Настоящая иллюзия живет считанные секунды… и заглянуть за занавес кошмарного по-настоящему можно лишь однажды. Имя Золтана Карноваша до сих пор кажется вам смешным? Что ж, запустите Phantasmagoria. Смеяться расхочется минуте на третьей, и к этому времени ваша рука уже будет мертвой хваткой держать край кроваво-алого занавеса. ■



РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: Эдгар Аллан По в степени Питера Уильяма Блэтти.
Почему страшно: потому что живое.
Для кого страшно: для постоянных гостей «Оверлука».

АНОНС

РС ИГРЫ #05'2010

МАЙСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 22 АПРЕЛЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

улочки средневековой Флоренции, подземелья московского метро, пустыни древней Персии и радиоактивные трущобы футуристического Лас-Вегаса.

А также:

– Warhammer 40,000: Dawn of War 2 – Chaos Rising
– Dragon Age: Начало – Пробуждение
– Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic
– Final Fantasy 14 Online
– Red Orchestra: Heroes of Stalingrad
– Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned

и многое-многое другое…

Стать орком 80-го уровня — это тоже карьерный рост

Карта мужского рода

- Специальные мероприятия
- Скидки на товары для геймеров, цифровую технику и не только...

www.mancard.ru

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

Альфа-Банк

(game)land

(495) 78-888-78 (для Москвы), **8-800-2000-000** (бесплатно для регионов России)

ОАО «АЛЬФА-БАНК». Генеральная лицензия Банка России на осуществление банковских операций от 29.01.1998 №1326. НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ.

www.metro2033.ru

METRO 2033™

РЕКЛАМА

© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

www.akella.com

© 2010 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка - support@akella.com (495) 710-8066 (будни), оптовая продажа: Москва, (495) 710-7848, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863) 255-73-91, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383) 354-87-75 akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@sky.ru

Акелла

EA

PC игры

OFF DUTY 2H33 OFF DUTY

CRYSIS 2

PC игры

SUPREME COMMANDER 2

SQUARE ENIX